la revista mensual del cómic
estudios noticias y entrevistas
número once
275 ptas.

ddlv

dentro de LA VIÑETA

Sandman Mystery Theatre
Inhumanos
Hawkman
XIII
Entrevista:
Ramón F. Bachs

© Javier Olivares

DUDE COMICS

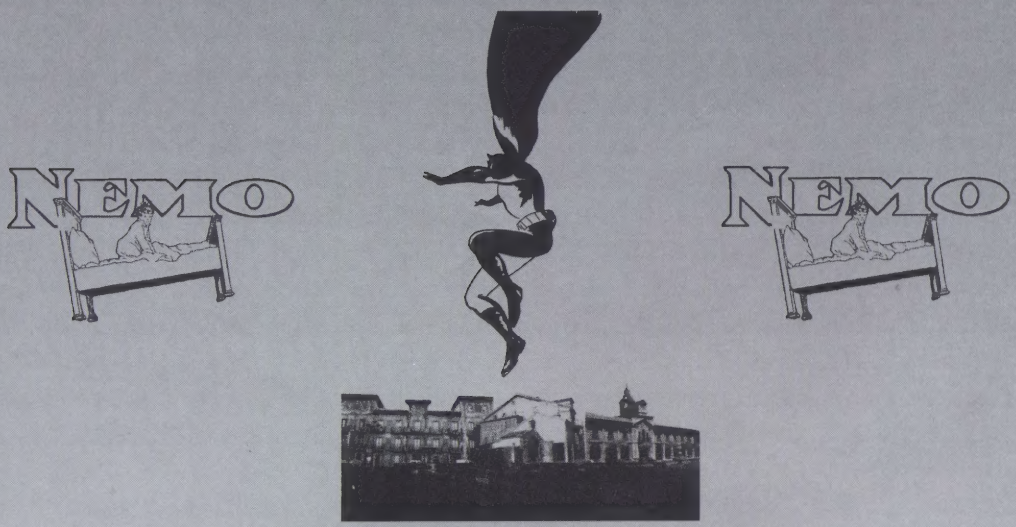
La
Librería Especializada de Gijón

ARCO IRIS

Todos los cómics nacionales y de importación
ciencia ficción + revistas especializadas + merchandising

DEL 12 AL 17 DE SEPTIEMBRE ESTAMOS EN LAS V JORNADAS DEL COMIC DE AVILES

CON LA PRESENCIA EN NUESTRO STAND DE DE LOS AUTORES INVITADOS Y SUS OBRAS



ARCO IRIS

Carretera de la Costa, 75 - Gijón · Tel&Fax 985 33 28 20

También puedes utilizar nuestro servicio de venta por correo

SUMARIO

PORTADA

Javier Olivares, finalista del salón de Barcelona a la mejor historieta por su obra *Estados carenciales*, ilustrador habitual del diario El País, es uno de nuestros dibujantes preferidos. La versión del SMT que hace en esta portada es gloriosa.

2 HOLA!

Pese a los lloros de su responsable, **Miguel Campoviejo**, no conseguimos más páginas para esta sección, y al bueno de **Miguel** se le quedan montones de comentarios y noticias en el tintero.Una vez más prometemos buscar espacio en el próximo número.

6 LA FORMA DE UNA HISTORIA III

Jorge Zentner, nos deleita con la tercera entrega de sus reflexiones sobre el complejo arte de narrar. Uno de los guionistas preferidos de los lectores de medio mundo debe saber de lo que habla. No se lo salten.

8 Sandman Mistery Theater

Una de las series más interesantes del último tebeo estadounidense, escrita por algunos de sus mejores guionistas y con dibujantes de primer orden, incluso españoles. **Norman Fernández**, nuestro brillante hombre de ideas y archivo nos lo acerca.

15 *Pongamos que hablo de Attilan*

Nino Ortea escogió hablar de Inhumanos, la sorprendente serie, antes de la conclusión, en España, de su primer arco argumental . **Jenkins** y **Lee** no dejaron esperar. Lean, lean.

20 DIANA PALMER DICE...

Ana Merino, una de las mejores poetas de la lengua castellana de hoy en día, es una irredenta aficionada y estudiosa de este asunto de las historietas. El punto de vista femenino que estabais esperando; en una sección que queremos habitual.

23 Hawkman

Norman Fernández nos acerca a la historia de uno de los personajes con más recorrido del tebeo americano, fraguado en los talleres creativos de la DC Comics. Un repaso que nos aproximará al conocimiento en profundidad de este alado personaje y de su peculiar mundo.

31 Ramón F. Bachs. entrevista

Nuestro codirector, **Jorge I. Argiz**, hace honor a su merecida fama de buen entrevistador departiendo largo y tendido con otro de los recién llegados al mercado USA. El dibujante de *Castor y Pollux* nos cuenta su camino y peripecias, hasta la fecha, en este oficio de los tebeos.

41 la retórica del enemigo

El escritor asturméxicano, y director de la *Semana Negra*, **Paco I. Taibo II**, es un lector de tebeos habitual, y sus gustos son tan dispares como los de cualquiera. Desde su numantina defensa del tebeo como arte narrativo mayor, se permite en esta columna –que nos escribe de tanto en tanto y luego reproducen en otras revistas sin citar, o citando mal, la fuente original– hablar de sus preferencias.

42 XIII

Alejandro Caveda nos acerca a un superventas del cómic europeo de los últimos años. La magnífica obra de **Van Hamme** y **Vance** es recorrida aquí, con rapidez no exenta de meticulosidad, por uno de sus mayores conocedores. El propósito es que los que no la han leído se acerquen a ella y a sus afortunados seguidores entretenerles la espera hasta la siguiente entrega de esta fenomenal serie

49 *Queremos tanto al Cómic*

Siempre nos encontramos con pocas páginas para recomendar tebeos que han divertido, gustado e interesado a nuestros comentaristas. Eso es mala señal para el paginador de la revista, pero buenas noticias para la historieta.

Nunca deberíamos anunciar nuestros planes editoriales para esta revista porque luego no somos capaces de cumplirlos, o el destino nos cambia las previsiones. Este número incluye parte del material que tendría que haber salido a finales de julio, si hubiésemos sacado el ***ddLV*** de ese mes. Pero no fue posible, por problemas de distribución y cercanía de fechas con las *V Jornadas del Cómic de Avilés.*

Sin embargo la publicación que sostienes es especial, como os prometimos. Tiene 72 páginas y el mismo precio. En Avilés se dará gratuitamente a los asistentes a las *Jornadas*, y en el resto del territorio, al adquirirla, os tocará, de regalo, el programa informativo de la convención avilesina. Esperamos contentar a todos.

Dejando de mirarnos el ombligo, observamos que las buenas noticias para los lectores de este género narrativo no son malas. Los amigos de Palma de Mallorca, con **Joan Miquel Morey** a la cabeza, han conseguido editar su proyecto *Cómics Clips*, y de muy buena manera. La gente de La Factoría anuncia nuevos proyectos que añadir a su interesante catálogo. Undercomic también anuncia buenos y novedosos títulos para seguir en la brecha. La importante aventura editorial de **Jesús Moreno**, Sinsentido, parece ir viento en popa, en lo que deseamos sea un feliz encuentro entre las obras y su público. Megamultimedia se acerca a muchos géneros y temas y la cosa creemos que funciona bien y a gusto de sus lectores. Y también Dude Cómics seguirá incrementando sus publicaciones en esta nueva temporada. En el lado de las grandes editoriales, no podemos sino felicitarnos por el aluvión de títulos y series que Norma pone mensualmente en el mercado, con especial incidencia en el trabajo de autores europeos, clásicos y actuales, que parecían haber quedado tapados por el abundante número de series americanas –muchas de ellas de excelente calidad–. En cuanto a Planeta, está editando *From hell*, y America's Best Cómics, lo que muy probablemente es lo mejor que sale de esa casa en una buena temporada.

Bien, se puede hablar de crisis de ventas; siempre y cuando no se compare con la edición de novelas y narrativa literaria, claro. Pero de crisis creativa es difícil hablar siempre y cuando no sea para decir las mismas rancias palabras que los más torpes de todas las generaciones escriben cuando otro arco generacional les sucede, o se les acerca. Parecidas neuronas a las que asociaron el final de la revista Pilote con el final del cómic, fueron las neuronas que aseguraron que los **Miller** y **Moore** no valían nada, y semejantes sinapsis son la que ahora desprecian a los **Wagner**, **Castells**, **Pulido**, **Juillard**, **Mattotti**, **Baudoin**, **Muñoz**, **Rabate**, **Campbell**, **Smith**, **Vess**, **Risso**, **Manco**, **Azzarello**, **Bachs**, **Tardi**, **Perez**, **O'Neill**, **Sale**, **Ostrander**, **Pellejero**, **Seth**, **Cosey**, **Ramos**, **Puerta**, **Lutes**, **Olivares**, **Charest**, **Thompson**, **Williams**, **Bachallo**, **Milligam**...

dentro de LA VIÑETA

Número 11, 2000
Publicación mensual dedicada al cómic y sus vicisitudes
EDITA
Dude Cómics–AAHA
DIRECCIÓN
Jorge Iván Argiz
Angel de la Calle
REDACCIÓN
Norman Fernández
Germán Menéndez
Lorenzo F. Díaz
Yexus
COLABORADORES
Miguel Campoviejo
Nino Ortea
Alejandro Caveda
Ana Merino
Jorge Zentner
Paco I. Taibo II
TRADUCCIÓN
Nino Ortea y Germán M.
DISEÑO&MAQUETACIÓN
Creaciones Gráficas

PORTADA
A partir de una ilustración de *Javier Olivares*
IMPRIME
La Versal.
DISTRIBUYE
El Catálogo. Dirac. Infolibro
CORREO
Apartado de correos 761
33400. Avilés. España
e-mail: pepillogrillo@yahoo. con

© para textos y dibujos: de los autores y/o editoriales

Este es un número muy especial, en las *V Jornadas del Cómic de Avilés* se repartirá gratuitamente, como deferencia a todos los que os hayáis desplazado para estar en la convención, y gracias a que el Ayuntamiento de Avilés y el Gobierno del Principado de Asturias ponen los medios para que esto sea así. En el resto del país y en Latinoamérica tendréis que desembolsar la pasta, pero a cambio, por el mismo precio, os lleváis el catálogo de las *Jornadas*; por la cara.

Depósito Legal: DLB 17077-99

HOLA!

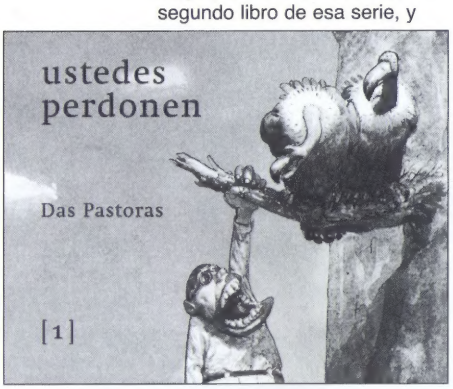
Por *Miguel Campoviejo*

Vamos a empezar por lo luctuoso. El pasado 27 de agosto falleció **Carl Barks** el más recordado, de entre los dibujantes de patos, que trabajaron con las creaciones de **Walt Disney**. **Barks** pasaba ya de los noventa años y al final de su vida tuvo el reconocimiento que merecía, aunque seguramente no los dineros que la *Casa del dibujante criogenizado* debería haberle pagado en calidad de autor de magníficas historias para niños.

En el pasado número, con las prisas, liamos la noticia. **Jordi Bernet** ha realizado una historia de ocho páginas con guión de **Chaykin**, en blanco y negro, como complemento para Gothan Nights. Así es más exacto. Espero que tras la rectificación los directores de esta revista me permitan abandonar la posición –a que me han estado sometiendo desde el pequeño desliz– de arrodillado y con las obras completas de **Jack kirby**, encuadernadas en piel, en cada mano.

Jesús Moreno, el editor de Sinsentido, no descansa. Anuncia la próxima edición de las obras del dibujante gabacho **David B** en su editorial. Tiene a **Ricard Castells** trabajando en la tercera parte de *Poco*, en mayo próximo aparecerá el segundo libro de esa serie, y asegura que en poco tiempo reeditará, corregido y aumentado el *Diccionario de uso de la Historieta española*, la magna obra de **Jesús Cuadrado**, que formará parte del mamotreto llamado *Atlas de la cultura popular española*, obra del incansable **Cuadrado**.

Mientras, para entretener la espera, **Jesús Moreno** nos ha puesto ya en la mesa los dos libros de **Das Pastoras** titulados *Ustedes perdonen*, 1 y 2, que recopilan los hilarantes chistes del dibujante gallego para la revista El jueves. Los que al ver los trabajos humorísticos de ***Daspas*** hablan del **Gary Larson** español, no andan muy descaminados. Si nos quieren llevar la contraria en esta opinión cómprenlos y juzguen.



© Das Pastoras

El que ha vuelto este verano a las tiras de prensa es **Igor Medio** con su *Familia Castañón*, en lo que es ya la tercera ocasión que se pasean por las páginas de La Nueva España.

Y para no quedarse atrás El Comercio, el otro gran periódico asturiano, ha puesto a **Adela C.** durante los meses de julio y agosto a realizar una nueva entregas de tiras de prensa de sus personajes *Mar y Mari*, que son ya el quinto año consecutivo –cuarto en este periódico– que están con nosotros.

También **Miguelanxo Prado** se apuntó a la moda de colaborar en prensa y realizó, para La voz de Galícia, una ilustración diaria a color durante todo el mes de agosto.

Y una nueva serie de muñecos de Bone va a ver la luz en unos días. En esta ocasión la Abuela Ben, un Phoney Bone, el Encapuchado, el traje de vaca de Smiley Bone y un impresionante Kindok. Aquí podéis ver una imagen de anticipo.

Antonio Segura y **Pepe Ortiz** continúan trabajando a pleno rendimiento para el mercado italiano y ya han comprometido con Bonelli la realización de cuatro *MaxiTex* de 330 páginas –aunque no todos dibujados por **Ortiz**, ya que el dibujante argentino **Miguel Angel Repetto** se encargará de uno– y tres números normales de *Magico Vento*.

Precisamente esta última, el actual gran boom de Bonelli, es una serie cuyo primer número ya fue ilustrado por **Ortiz**, y en la que **Segura** constituye el único guionista que la ha escrito, aparte de su creador **Giancarlo Manfredi**.

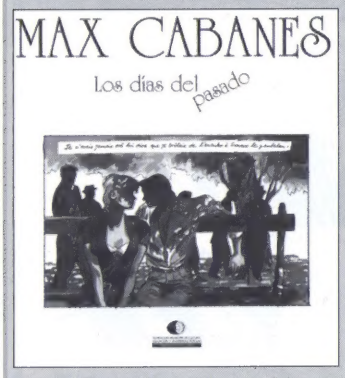
José Ortiz

Tampoco en la serie sobre las andanzas de Tex Willer resulta desconocido ninguno de los dos, ya que **Antonio** es el único guionista no italiano que ha escrito la serie y **Pepe** lleva sobrepasadas, de largo, las 1.000 páginas dibujadas, entre especiales y números normales, del personaje.

La obra concreta en la que están enfrascados en estos momentos es uno de los Tex de 330 páginas, cuya trama relatará la falsa muerte de **Jesse James**; que es contratado por un grupo de Mafiosos de Chicago para que, a cambio de *asesinarle* y facilitarle una nueva identidad, les prepare el *atraco perfecto*.

La *Semana Negra de Gijón*, que se celebró entre los días 9 al 16 del pasado julio, acercó hasta la ciudad asturiana a un buen número de autores de cómics, entre los que destacaríamos a **Pierre Christin**, **Eddie Campbell**, **Max Cabanes**, **Juan Giménez**, **Miguel Angel Martín**, **Alfonso Font**, **Alfonso Azpiri**, **José Muñoz**, **Oscar Zárate**, **Jorge Zentner**, **Edmond Baudoin**, **Toni Garcés**... y así hasta más de una veintena.

Las exposiciones de originales de *From Hell* y de la obra de **Max Cabanes** fueron la escusa para la edición de sendos catálogos en cuya realización participaron conocidos estudiosos y autores entre los que destacaremos a **Jordi Sánchez Navarro**, **Pepe Gálvez**, **Carlos Portela**, **Norman Fernández**, **Nino Ortea**, **Ed Hyller**, **Jamie Delano**, **Lorenzo F. Díaz** y otros igual de meritorios.



Las charlas sobre la historieta, dentro del apretado programa de la *SN*, consistieron en tres puestas en común de caracter monográfico con la presencia del escritor de *Valerian*, **Pierre Christin**, con **Max Cabanes**, autor *de La gallina ciega*, y otra con **Eddie Campbell** el creador gráfico de *From hell*. Dos mesas redondas, una significativamente titulada *Los que nunca vinieron* y otra sobre *El cómic y el franquismo*, completaron los actos verborreicos. Firmas a diestro y siniestro, con motivo de la edición de *Mestizo*, libro de más de cuatrocientas páginas que la *SN* regalaba y dónde se incluían historietas de los autores presentes, y de otros que no pudieron asistir, completaron el maratón de actos dedicados a la historieta en la *SN* del 2000.

Entre las cuestiones interesantes para los lectores de esta revista las siguientes:

Oscar Zárate, el dibujante argentino afincado en Londres y coautor con **Alan Moore** de la magnífica *Small Killing*, nos ha cedido su historieta corta *Julia* para publicar en estas páginas. Atentos a próximos números.

Igualmente la tira del diario de la *SN*, *A quemarropa*, de este año, realizada por el legendario **Toni Garcés**, y que supone su vuelta a la historieta después de años de silencio, será publicada completa en esta revista, como hicimos con las historietas de **Carlos Puerta** & **Lorenzo Díaz** y **Castells** en números anteriores y que tuvieron el mismo origen.

La presencia de **Eddie Campbell** en Gijón; nos ha proporcionado algunas anécdotas sobre su trabajo artístico: como el saber que la madre del cineasta **Quentin Tarantino** es una gran admiradora del arte de **Campbell**, al que ha comprado algunos originales, y con el que, junto a un variado grupo de personas, planeaba encontrarse en la convención de San Diego.

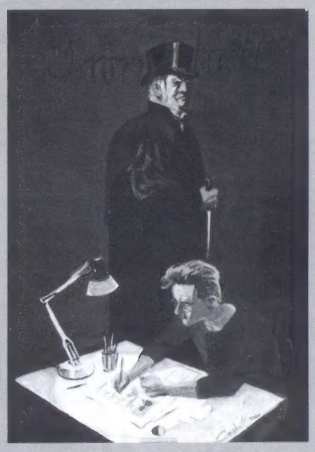
Respecto a la venta de originales, reseñar que el trabajo de **Eddie** de más alto precio en el mercado ha sido la portada para el especial a color de Bacchus, que alcanzó los 1.000 dólares USA.

Entre los proyectos más inmediatos del escocés se encuentra una historia de ocho páginas para la colección Bizarro de DC Comics.

Este breve relato, centrado en Batman, será ilustrado por **Hunt Emerson**.

Su relación con **Alan Moore** continúa. A una reedición del tomo de *From Hell* para el mercado anglosajón, se une el proyecto *Escaleras y Serpientes*, en el que adaptarán un nuevo espectáculo de **Alan**.

Eddie, acaricia la idea de autoeditar una colección centrada en las diferentes costumbres mundiales a la hora de consumir alcohol, apartado en el que la sidra y su escanciado prometen ocupar un lugar destacado.



Campbell dudaba entre abordarla dentro de Bacchus o como colección individualizada. La génesis del proyecto data de lejos, y de hecho ya había intentado sacar un proyecto parecido incluido en la serie *The Big Book of...* , dentro de la línea Paradox, pero DC se mostró reacia a la idea. Según comentaba el propio **Eddie Campbell** es más que probable que su serie Bacchus salga en breve de la mano de Planeta de Agostini.

Por otra parte, **Edmond Baudain**, autor francés con el que el público de la *Semana Negra* ha tenido el placer de reencontrarse este año y poder disfrutar de su espectáculo de danza y dibujo, combinará sus labores dentro de la Historieta, con la docencia.

Y es que el inquieto creador de *Le Voyage* impartirá clases en la Universidad de Quebec desde el siete de Septiembre a mediados de Abril.

Hasta aquí esta breve reseña de algo de lo que sucedió en diez días de diversión y cómics.

© Baudoin

Otro autor con un buen montón de proyectos por delante es el colaborador de esta revista, **Jaime Delano**, que además de ver aparecer en los USA el pasado mes de julio la serie B*ad Blood* –cuatro números con un Constantine septuagenario–, tiene prevista *Outlaw Nation* para el próximo diciembre. Esta serie narrará las peripecias de un escritor inmortal que vuelve a los Estados Unidos tras 25 años de ausencia en Asia , para redescubrir la historia de su familia así como fomentar una revolución. Será dibujada por un nuevo talento croata llamado **Goran Sudzuka** y las portadas correrán a cargo de **Glenn Fabry**.

Y no sólo de cómic vive **Jaime Delano**, ya que desde hace unos meses trabaja en la adaptación cinematográfica de *Hell Eternal* para la compañía FilmFour.

Tras el éxito del segundo arco argumental de Crónicas de Mesene, y primero dentro de Dude Cómics, ya se está trabajando con fuerza en el tercero que llevará como título *Crónicas de Mesene: Periplo.*

Y que contará con **Roke González** como guionista, con **José María Reyes** –*Nacional 666*– como dibujante y con **Aure González** como entintador.

La serie tendrá seis números y nos presentará nuevos personajes de este maravilloso mundo que acumulará al término de este nuevo ciclo la ya nada despreciable cifra de 17 números y dos especiales, convirtiéndose así en una de las series nacionales más veteranas.

La salida del número uno está programada para septiembre, mientras tanto aquí os dejamos un pequeño anticipo para que os vayáis preparando.

Y para los que se pregunten que está haciendo **Mateo Guerrero**, decir que ya trabaja en un especial a todo color ambientado también en Mesene y que narrará el momento en el que Ragnar y Baran –los protagonistas de los dos primeros arcos argumentales– se conocieron.

El que ha entrado con fuerza en los USA, o al menos eso es lo que parece, es **Jorge Santamaría**, que mientras sigue trabajando en un especial de La Guardia Imperial, ha realizado medio episodio de la serie de Magneto guionizada por **Fabian Nicieza** y será el encargado de realizar el próximo anual de Lobezno. Estamos seguros de que se trata del principio de una dilatada carrera.

El que se nos casa el mes de septiembre es el guionista **Roke González** con esa chica rubia y encantadora –para que luego digan que no hay– que es **Ana**. Felicidades.

Y extendemos las felicidades al bueno de **Eduardo Alpuente**, que también se casa pero el año próximo, concretamente el 31 de marzo. ¿Es esto una epidemia?

A estas alturas ya estaréis enterados de que **Stan Lee** va a realizar diversos números con su visión de personajes de la DC, comenzando con Superman –con **John Buscema** a los lápices– y acabando –y esta es la noticia– con Crisis en Tierras Infinitas con **George Perez** a los lápices. Por el medio estarán Wonder Woman con **Jim Lee**, Green Lantern con **Dave Gibbons**, y varios personajes más. Con portadas para toda la serie a cargo de **Adam Hughes**.

Y además de esta, hay bastantes novedades en el futuro de **George Perez** tras su marcha de Los Vengadores. Por un lado Crimson Plague, su serie para Gorilla, será de nueve números en lugar de los seis previamente anunciados. A esto hay que sumarle la que será su primera colaboración con la nueva editorial Cross Gen Comics, dentro de la serie Cross Gen Chronicles, con una historia corta mensual dentro de este título. Y todo esto sin olvidarnos de la que será su siguiente aportación a la editorial Gorilla: un one-shot titulado *Sisterhood*, en el que volverá a usar personas reales para sus protagonistas.

Y es que parece ser que Cross Gen Comics viene pegando con fuerza y, demostrándolo, ha contratado a **Rick Leonardi** y a **Mike Wieringo**, para colaborar haciendo los fill-ins de alguna de sus series.

Y para los completistas avisar que en el número 1 de la serie Empire –la de **Mark Waid** y **Barry Kitson** para Gorilla– podréis encontrar una historia de 5 páginas de Crimson Plague que, al parecer, no saldrá en ningún otro sitio.

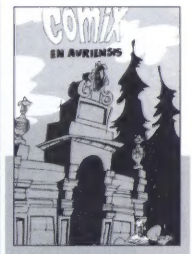
Si cada vez se habla más de que Internet puede ser el futuro medio, o al menos uno de los futuros medios, de difusión del cómic, ahora **Larry Hama** junto al español **Pepe Moreno** va a apostar fuerte, a través de una nueva compañía por este sector. Al parecer gran parte de los programadores informáticos con los que están contactando son españoles. ¿Quién dijo que no somos nadie?

Precisamente Internet parece ser el último refugio de una buena serie de autores como **Howard Porter**, que deja esto de los cómics para dedicarse a este nuevo campo; o de **Kieron Dwyer**, que también va a probar suerte, aunque sin dejar los cómics, eso sí.

Y también **Larry Hama**, en compañía nuevamente de **Michael Golden**, acaba de realizar un nuevo volumen de Bucky O' Hare, el personaje de Continuity, la editorial de **Neal Adams**.

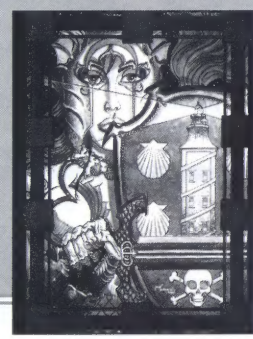
Se ha venido hablando últimamente en otras revistas del trabajo que **Jill Thompson** iba a realizar para la compañía Chaos! Comics, pues finalmente dicho proyecto no ha cuajado y esta autora está actualmente realizando la próxima entrega de su ScaryGodmother

Y el que parece que entra con fuerza dentro del universo de la LJA es **John Ostrander**, ya que son dos los proyectos que le unen a dicho grupo de la DC. Por un lado ser el guionista del crossover que unirá a la LJA con Predator, y por otro se encargará de la serie limitada de ocho episodios *JLA:Internation*, en la que nuestros héroes viajarán a través de distintas épocas. El dibujante de esta serie limitada será **Val Zemeicks**.



Cartel anunciador de las próximas *Jornadas del Cómic de Orense*. La convención dirigida por **Henrique Torreiro**, con una fuerte presencia y dedicación a los fanzines, se celebrará en octubre. Aun sin concretar el programa definitivo, es posible que se cuente con autores, y muestras, de la editorial Sinsentido, entre otras actividades. No descuidéis esta cita en vuestro calendario.

Del 14 al 20 de agosto tuvo lugar la tercera edición de *Viñetas desde el Atlántico*, el Salón coruñés que dirige **Miguelanxo Prado**, y que por derecho propio se ha ganado un lugar en el panorama español de las convenciones comiqueras. Este año la presencia de **Jason Lutes** y **Paul Karasik** trajo el toque de color *indie* americano, y **Juan Giménez**, **Horacio Altuna**, **Carlos Giménez**, **Ricard Castells**, **JL Agreda** y **Daniel Torres** pusieron la salsa española, la parte de la tierra estuvo representada por **Fran Jaraba**, y **Don Rosa** trajo su granja de patos disneysianos –escasos días antes de la muerte de su maestro **Barks**–. Entre el numeroso grupo de autores que se acercaron por su cuenta destacar a **Calvo**, **Puerta**, **Bachs** Y **Das Pastoras**, que presentó sus dos libros recopilatorios *Ustedes perdonen*.



El plato fuerte, además de la presencia de autores, del Salón de la Coruña,son las exposiciones de la Estación Marítima. Los autores invitados estaban representados por sus originales, se añadían la exposición de los tebeos de **Antonio Martín** y la de la *Historia del Blues*, hasta un total de trece. La asistencia de público fue, como de costumbre, numerosísima.

La respuesta en medios de comunicación nacionales impresionante. No se lo pierdan el próximo año, o vuelvan.

Los límites en penumbra -decía al final del precedente capítulo, y lo repito porque es de eso que quiero escribir hoy- *brindan al receptor de lo narrado, al público, al lector, la ilusión de un principio y un final.*

Y ahora añado: brindan una ilusión necesaria, como el atardecer y el alba brindan también al ser humano, cada día, la ilusión de un principio y un fin y, con ello, una aparente renovación.

El ciclo de luz cotidiano -consecuencia del movimiento de los astros- deviene pues un modelo en escala del ciclo vital de un individuo. Nacimiento y muerte. La madre *da a luz*. El agonizante entra en las sombras, vuelve a lo negro.

El agonizante vuelve a lo negro como aquella mariposa nocturna que, viniendo de la oscuridad y dirigiéndose a ella, durante unos momentos *pasa* por la zona de luz que hemos denominado narración. ¿No se parece la vida de un individuo al breve y loco vuelo de la mariposa nocturna en la zona de luz?

El ciclo de luz cotidiano, el movimiento de los astros, la organización del cosmos, eso que vulgarmente llamamos *naturaleza* -lo infinitamente grande, para entendernos- nos brinda a los hombres -seres infinitamente pequeños regidos por todas las leyes de lo infinitamente pequeño- el modelo de nuestra existencia, que es también el modelo de todo relato.

El hombre cuenta historias con aparentes principio y fin. Un hipotético inmortal borgeano, inspirado por el modelo de su propia inmortalidad, contaría una historia sin principio ni fin: una historia insoportable, aburrida, mostruosa.

¿Cómo unir lo que acabo de decir con aquellos párrafos en los que tanta importancia atribuí al *soporte* de todo relato? Por ejemplo dejando tranquilo al inmortal y volviendo a nuestro **Abuelo Narrador.**

El fuego, la penumbra, la voz del **Abuelo Narrador** de las cavernas, sus gestos y muecas... todo eso, decíamos, conforma el primer *soporte* de una historia. Soporte que, insisto, condicionará absoluta e inevitablemente la historia contada.

Me parece útil que veamos la narración como una acción, como un trabajo del cuerpo; como algo que, al igual que toda acción del cuerpo, demanda una energía y produce fatiga. El narrador, por suerte, no es una invención borgeana; el narrador es un hombre, su voz pertenece a un cuerpo, pertenece a lo finito.

Y, por suerte, insisto, también el público tiene un cuerpo y una capacidad de atención que se agotan.

El narrador se fatiga; al narrador se le seca la boca; el narrador acaba afónico y se ve en la necesidad de decir: basta por hoy. O, en otras palabras, en la necesidad de decir: aquí se acaba el capítulo, esta historia *continuará*. Y así hasta llegar al último capítulo, la última entrega del folletón, el necesario Fin.

Sí: desde el principio de los tiempos el soporte del relato -la voz, el cuerpo que produce esa voz- aparece condicionando lo contado, aparece condicionando la forma y determinando eso que llamamos historia.

El cuerpo, la voz, ese *soporte,* es lo que hace humano al relato; lo que lo hace nuestro, en la medida en que, gracias a la fatiga y al sueño, nos garantiza que habrá un desenlace, que habrá un final.

El cuerpo, por ser algo que se fatiga, nos brinda un gran alivio *metafísico* al garantizarnos que esa historia tendrá un fin. No como el Tiempo que nos contiene, que siempre es presente y, en consecuencia, infinito.

Un libro sin fin, a la **Borges**, es metafísicamente agobiante, física y anímicamente insoportable. Un libro, cualquier libro, cualquier historia con principio y final, cumple la sana función de recordarnos nuestra feliz, envidiable condición de mortales.

Como ocurre con nuestro propio fin individual, el final de toda historia crea expectativas; en cierto modo nos angustia; avanzamos hacia él con ansiedad, pero también hacemos lo posible por demorarlo; quisiéramos adivinarlo y, al mismo tiempo, quisiéramos que nos sorprenda y que, en las últimas líneas, aclarase, llenase de sentido a todo lo leído, todo lo vivido. Y esto es así, -no puede ser de otra manera-, porque la idea de *final* está estrechamente emparentada con la idea de muerte.

En ese orden, podría decirse que todo relato es una puesta en escena de la vida.

Tal vez ahí, en eso, esté impregnado ese *caracter necesario* de la narración en las vidas humanas.

Narración, cosmogonía, mito, religión, relato de cómo son las cosas y por qué.

El bisabuelo narrador

Y ahora, para no alejarnos más del *soporte,* volvamos a nuestros ancestros, reunidos en torno al fuego. Incluso vayamos algo más lejos de lo propuesto anteriormente. Imaginemos no ya al **Abuelo**, sino, como diría **Jodorowsky**, al **Bisabuelo Narrador**.

Este viejo es mudo o, al menos, todavía incapaz de articular un lenguaje hablado. La anécdota relatada, el argumento, son los mismos que habíamos propuesto imaginar para el relado del **Abuelo.** La historia, sin embargo, adoptará una forma muy diferente: puesto que las palabras no existen, los gestos y mímicas se multiplicarán.

Llegado a cierto pasaje, a cierta secuencia, el **Bisabuelo Narrador** se siente impotente: su cuerpo, en la penumbra, resulta insuficiente para contar lo que quiere contar.

Por una feliz casualidad -fruto de esa búsqueda, de esa desesperación expresiva-, descubre, quiero pensar que con inmensa alegría, que puede multiplicar sus posibilidades si, situándose en cierto lugar, consigue que su cuerpo proyecte sombras sobre las rocas; sombras capaces de ser *leídas* por su público.

El **Bisabuelo Narrador**, el hombre, de pronto, se descubre poseedor de un nuevo lenguaje y, también, de un nuevo recurso del cuerpo, su único *soporte.* Algo que, por proyección, su cuerpo produce -la sombra-, habrá de permitirle narrar de otra manera la historia, darle otra forma. Las capacidades expresivas de su sombra son casi infinitas o, mejor dicho, dependen de la capacidad interpretativa de sus lectores.

El nuevo soporte determinará su tarea narrativa. Tal vez sea necesario echar más leña al fuego, tal vez buscar una roca más blanca para contar mejor, o cambiar la hora en que se produce el relato, o pasar al interior de la cueva. Poco a poco, ese narrador prehistórico y mudo, pero ya hombre -tal vez, justamente, ya hombre en cuanto narrador- inventa las sombras chinas, el teatro negro, el cinemascope...

Pero no nos vayamos por las ramas; ciñámonos a la forma de este texto que, ya lo ven, también habrá de determinar mi relato.

Dejemos al **Bisabuelo Narrador y a** su relato mudo junto al fuego; dejemos atrás también al **Abuelo Narrador** y su posterior relato oral.

Dejemos eso, pero sigamos siendo un pueblo primitivo con ganas de contar una historia: escribamos pictogramas sobre la arena, narremos así una historia de manera necesariamente fugaz, porque el viento nos la borra.

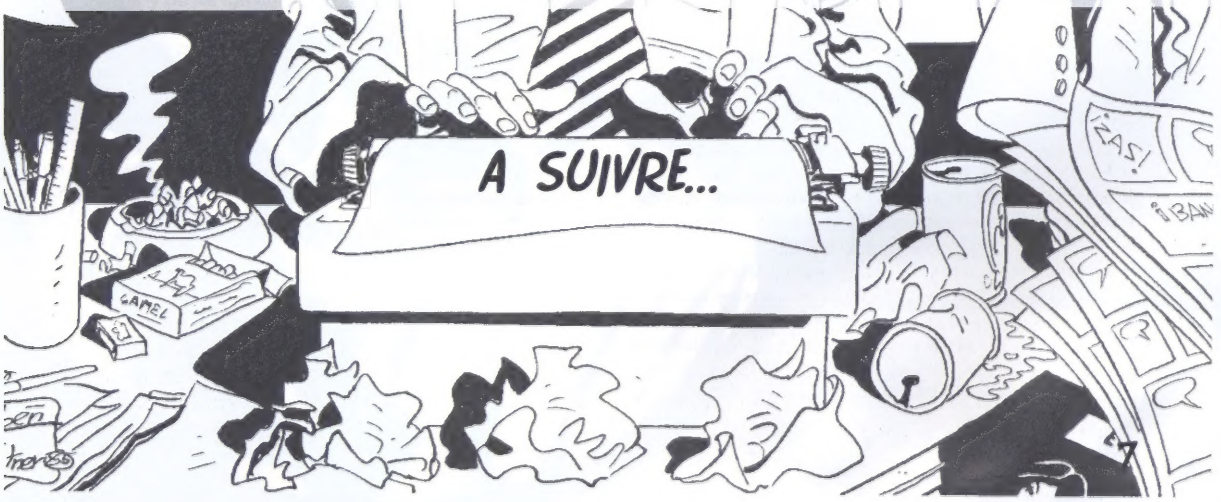
Ahora acerquémonos a la playa, seamos pescadores; tendremos que contar aún más velozmente, porque viene la ola a borrar lo que hemos dibujado sobre la arena húmeda; tendremos que contar de manera todavía más efímera, porque subirá la marea. Nuestro relato, ritmado por el ciclo de las mareas, se renovará día a día.

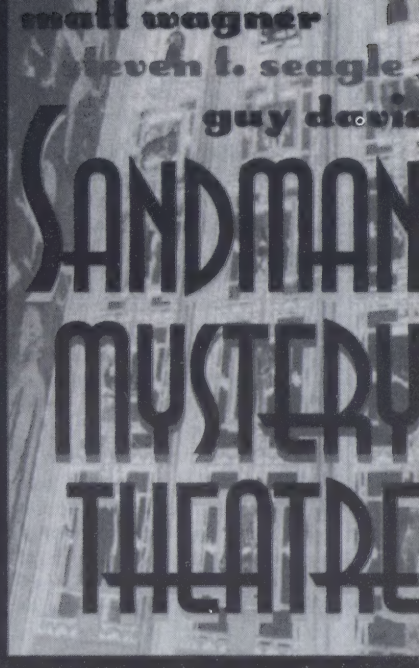
Y ahora, para preservar nuestro relato del viento y del agua, inscribamos representaciones literales de objetos y animales sobre la piedra.

O inscribamos signos sobre la arcilla, tras descubrir que los pájaros y los animales dejan sus huellas sobre el barro que se seca, junto al curso de agua.

Necesariamente, estaremos fundando una etimología, estaremos inscribiendo frases lapidarias, porque con una maza y un cincel no es cuestión de hacerse el **Balzac**.

Si luego avanzamos en esa crónica del tiempo, ese otro relato al que llamamos La Historia, con mayúsculas, iremos descubriendo nuevos soportes, nuevos lenguajes, nuevas formas.



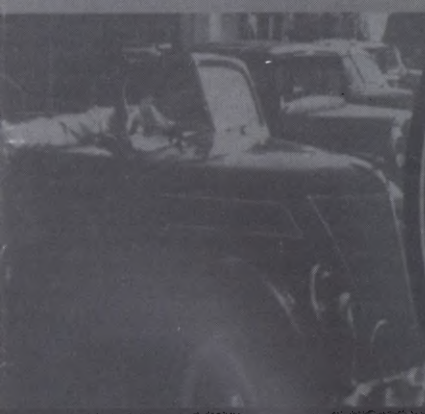


La verdad es que nadie debía dar un duro por Wesley Dodds cuando Neil Gaiman desarrolló su nueva versión de Sandman allá por 1988; máxime cuando el mismo Gaiman liquidó en una sola página la relación de su *Señor del Sueño* con el *Hombre de arena* de la *Edad de Oro*. Sin embargo, Karen Berger decidió, contra todo pronostico, recuperar el personaje original y hacer coexistir ambos Sandman en el mercado.

Mas sorpresivamente todavía, consiguió convencer a Matt Wagner para escribir la serie; y entre ambos seleccionaron un dibujante, llamado Guy Davis, con un estilo tan personal como cargado de talento.

Tal cúmulo de elementos inesperados generó una serie llamada Sandman Mystery Theatre -SMT- en la que reside una buena parte de la leyenda viva de esa línea tan imprescindible en el tebeo actual que es *Vertigo*.

por
Norman Fernández



Los teloneros

Antes de entrar en materia con el contenido del tebeo, habría que detenerse un momento para un pequeño comentario sobre las portadas. **Richard Bruning** y **Gavin Wilson** realizan un trabajo francamente meritorio en los fotomontajes que utilizaba la serie en sus cubiertas.

El mérito de ambos autores va más allá de un mero acierto estético, ya que conseguían darle a la colección un aire diferencial y único. Además lograban también mantener una continuidad estilística que debía identificar a la serie, pero que estaba dificultada por la mera estructura de publicación de la misma. Con ello me refiero a que habían de conseguir diferenciar cada bloque de cuatro episodios, que constituían cada uno de los diferentes arcos argumentales, de los restantes; pero además tenían que permitir que cada uno de los distintos episodios de cada arco fuese suficientemente diferenciable de sus compañeros para el comprador.

Esto, que en algunas ocasiones **Dave McKean** no conseguía realizar en sus portadas para Sandman –sin negar la calidad de las ilustraciones de éste–, **Bruning** y **Wilson** lo llevan a cabo con innegable efectividad.

Los actores

Nuestros lectores más fieles recordarán que ya en números anteriores de esta revista dedicamos textos a las figuras de **Matt Wagner** y **Guy Davis**. Entonces ya explicábamos nuestra intención de tratar separadamente el apartado referido a SMT, dada la entidad de la obra y para no desequilibrar un texto genérico sobre un autor, hacia una obra determinada.

Todo ello da como resultado que en el presente estudio nos centremos un poco más detenidamente en el resto de autores que han colaborado en la serie; sin que ello deba interpretarse como un demérito, tanto desde el punto de vista visual, donde la labor de **Guy Davis** constituye uno de los ineludibles puntos de inflexión del tebeo de la pasada década, como desde la óptica del guión, donde **Matt Wagner** consigue sobresalir, a pesar del lastre que supone el ser el autor de dos obras maestras como Mage y Grendel.

Por lo tanto, en un principio tenemos a **Guy Davis** y a **Matt Wagner** en el escenario. **Wagner** es un autor muy poco dado a trabajar con personajes ajenos, pero en este caso la posibilidad de trabajar con **Berger** y **Davis** fue una de las principales razones por las que aceptó la serie –otra sería, seguramente, que así podía continuar retrasando la segunda parte de su Mage, para seguir haciendo sufrir a sus fans–.

Sin embargo **Wagner** buscaría otro guionista como colaborador tras el primer año de existencia de la serie.

De esta manera, **Steve Seagle** se incorporaría en el episodio 13 para ir, poco a poco, adquiriendo más peso especifico en la serie; de modo que **Matt Wagner** iría desligándose paulatinamente de la colección, hasta abandonarla en el episodio 60. En cuanto al apartado gráfico, **Guy Davis** fue sustituido en varias ocasiones por diferentes dibujantes, que iremos viendo a continuación al analizar la evolución de la serie.

La Tarántula, la cara y el bruto

Desde un comienzo la serie fue articulada en arcos argumentales diferenciados de cuatro episodios cada uno. *The Tarantula* es la primera línea argumental, y sirve, esencialmente, para que **Wagner** y **Davis** vayan presentando a los personajes principales de la serie: Wesley Dodds y Dian Belmont. La historia se desarrolla en Nueva York a finales de la década de los treinta, y en ella vamos conociendo a la joven hija del fiscal del distrito Lawrence Belmont, a la que presentan un joven heredero de una fortuna que regresa tras una serie de años en paradero desconocido. A la par, asistimos a la aparición de un curioso personaje que con una mascara antigás y una extraña pistola, también *de gas*, se dedica a indagar en cuestiones que, alguien y por algún motivo, no quiere que salgan a la luz. Todo ello se completa con un misterioso individuo que, disfrazado de nazareno de color negro, se dedica a secuestrar y asesinar mujeres.

Ya en el segundo episodio aparece también otro personaje que resultará de capital importancia, como es el Teniente Burke: un policía con una especial perseverancia a la hora de perseguir al desconocido de la mascara antigás. En realidad este primer arco, dejando aparte el aspecto de la trama criminal, permite a **Wagner** y **Davis** ir comenzando su

Arriba: *El hombre de arena* en pleno ejercicio de su actividad. Por **Wagner**, **Seagle** y **Davis**, en SMT nº 13. DC Comics, 1994

Abajo: Dian parte para Europa en la última página del nº 36 de SMT. Por **Wagner**, **Seagle** y **Davis**. DC Comics, 1996.

perfecta recreación de los años treinta, a la par que presentan a los personajes. Sin embargo tras los cuatro primeros episodios, **Davis** abandonó la serie durante 8 meses, en la más larga de sus ausencias en la colección.

John Watkiss fue el primer encargado de sustituir a **Davis**, en *The Face*. **Watkiss** es un interesante dibujante con un estilo muy marcado, neto deudor de el del mítico ilustrador de la E.C. **Bernie Krigstein**. Este segundo arco se desarrolla en Chinatown, y en él, el *hombre de arena* se las tendrá que ver con un individuo demasiado aficionado a utilizar hachas para rebanar pescuezos.

Desgraciadamente la historia sentó mal en determinado sector de aficionados, que la acusaron de racista, discriminatoria o algo así: incluso se llegó a argumentar que el color amarillo de los rostros de los asiáticos resultaba demasiado intenso. Todo ello obligó, incluso, a **Karen Berger** a salir a la palestra y tener que explicar conceptos básicos tanto de los procesos en la narrativa dramática, como de los procesos técnicos de realización de un tebeo.

The fact is, I've been thinking a lot about the world lately--
--and my place in that world.
This may sound strange, even alien to you--
--but I can't help but feel that there is so much more to life than the small sliver of existence we've carved out of Manhattan.
There is a world of experience, both good and bad--
--A world I hope to begin to discover somewhere over this vast ocean.
Though I will be far from you--
--you'll not be far from my thoughts.
Love always, Dian
The End

R G Taylor es el encargado de ilustrar de *The Brute*, episodios 9 al 12, y sin que quiera resultar peyorativo, puede decirse que realiza el trabajo gráfico menos interesante de la serie. Sin embargo, ello no evita que estos cuatro episodios constituyan, en opinión de quien esto suscribe, el mejor de los diferentes arcos argumentales de la colección. Ello se debe al intenso y emotivo retrato que **Matt Wagner** realiza de unos personajes absolutamente desgarrados.

El sentimiento con el que **Wagner** describe las partes más increíblemente dramáticas –como el final del episodio 11–, es de un nivel como pocas veces se ha visto en la narrativa dibujada.

Estos doce primeros episodios de SMT constituyen además un apartado diferenciado en sí mismo, al ser los únicos escritos por **Matt Wagner** en solitario. Su principal particularidad, frente a los que vendrán a continuación, reside en la capacidad para crear una atmósfera especial, sobre todo en las partes referentes a las tramas criminales. Desde un principio la colección intentó recuperar el espíritu de las célebres narraciones pulp de la literatura norteamericana, si bien se pueden rastrear en el trabajo de **Wagner**, confesas reminiscencias de otros autores más modernos como **James Ellroy**.

La vampira, el escorpión y el Doctor Muerte

El episodio número 13 marca simultáneamente, el retorno de **Guy Davis**, la entrada en la serie de **Steve Seagle** como co–guionista y el arranque de *The Vamp*. **Seagle** era ya un autor conocido por **Wagner**, merced a las colaboraciones que había desarrollado en las series de Grendel. Los cuatro episodios que componen *The Vamp*, nos presentan ya cómo la naciente relación entre Wesley Dodds y Dian Belmont se va materializado físicamente, a la par que algunos integrantes del genero masculino son asaltados y vaciados del contenido de sus venas y arterias. También conviene destacar el buen tratamiento que se realiza de las relaciones afectivas y carnales entre mujeres, que son descritas con una naturalidad muy meritoria, ante la facilidad con que la este tipo de relaciones se deslizan hacia el morbo.

El mismo equipo se mantiene en *The Scorpion*, números 17 al 20. Episodios en los que a la par que se va fortaleciendo la relación entre Dian y Wesley, por un lado, y la de Sandman y el teniente Burke, por otro lado y en el sentido inverso de la espiral amor–odio, aparece un individuo enmascarado aficionado a golpear a la gente con un látigo cargado de algún refinado veneno, que genera la muerte entre vómitos. Al final del arco, Wesley decidirá revelar su doble vida a Dian, para lo que irá dejando, deliberadamente, una serie de pistas sobre la identidad del hombre de la mascara antigás, que sólo ella puede descifrar.

El descubrimiento oficial de esa doble identidad se produce en el siguiente arco, *Dr Death*, que presenta como principal cualidad el que en esta ocasión **Guy Davis** solo realiza los bocetos, encargándose de los lápices y la tinta **Vince Locke**. **Locke**, que desarrolla su trabajo principalmente como entintador, es un viejo asociado de **Davis**, habiendo colaborado juntos en infinidad de ocasiones.

Su estilo es bastante cercano al de **Davis**, con lo que la principal diferencia observada es que el dibujo tiene un acabado menos elaborado, pero igualmente atractivo a pesar de ello, que constituye uno de los elementos diferenciales del trabajo de **Locke**.

En los mencionados episodios, la revelación sobre el rostro que se esconde tras la mascara antigás, coincide con la actuación de un misterioso personaje empeñado en reducir los niveles de ocupación de los geriátricos, y no a través de un aumento de las altas, precisamente.

Ello motivará que *el hombre de arena* deba investigar la identidad de un individuo con tan curioso concepto de juramento hipocrático.

La noche del carnicero, el hombre–hora y la pitón

The night of the butcher, la línea argumental que abarca los episodios 25 a 28, nos devuelva a **Davis**, de nuevo en solitario, en la parte gráfica. Su principal característica es que se trata de los episodios más dinámicos, con más acción, de prácticamente toda la colección. En ellos Wesley debe perseguir hasta las mismísimas alcantarillas de la ciudad a un individuo gigantesco que tiene como afición el descuartizar a sus víctimas con una machete de carnicero. El problema aumenta cuando en esas mismas alcantarillas converge un equipo de la policía, capitaneado por el teniente Burke, en plena etapa de cruzada contra portadores de mascaras antigás de éste.

Dichos episodios, sobre todo el final, sirve para contrastar cómo nos encontramos ante un ilustrador, tan dotado para la narración de secuencias con alto dinamismo, como demuestra estarlo para crear una atmósfera determinada en el dibujo o para dotar a sus dibujos de un estilo visualmente atractivo.

The Hourman, también realizada por **Wagner**, **Seagle** y **Davis**, constituye el primer arco en el que aparecen otros justicieros enmascarados. Hourman, uno de los personajes de la *edad de oro*, y posterior compañero de Sandman en la JSA, hace su aparición, y tras contactar con Sandman, ayudará a éste a desbaratar los planes de una banda de delincuentes capitaneada por un individuo con una bolsa de papel en la cabeza y por otro, que parece haber sufrido una operación de cirugía facial realizada por un paciente de parkinson.

El británico **Warren Pleece** se encarga de dar un nuevo descanso a **Davis** en el siguiente arco titulado *The Python*. El Sandman de la *edad de oro* debe investigar una serie de asesinatos por estrangulamiento –en versión del forense, realizados por algo o alguien con una capacidad de constricción similar a una serpiente pitón–, asesinatos que parecen estar relacionados, de alguna manera, con el auge de nazismo en Europa. Simultáneamente a ello, Dian empieza a tener dudas sobre su relación con Wes, y decide viajar a Inglaterra para reflexionar.

Warren Pleece resulta ser un dibujante con suficiente estilo propio como para conseguir que no se eche demasiado de menos a **Davis**. Conviene resaltar además que, de nuevo se vuelven a tratar las relaciones afectivas entre mujeres y, de nuevo, con la elegancia con la que **Wagner** y **Seagle** lo hacían en episodios anteriores.

Este sería el momento en el que se introducen, en el devenir argumental de la serie, los acontecimientos del especial Sandman Midnight Theatre, realizado por **Matt Wagner**, **Neil Gaiman** y **Teddy Kristiansen**. Dicho especial narra la historia del cross–over que nunca existió: un fugaz momento de interconexión entre los universos de SMT y el nuevo Sandman de **Gaiman**. En realidad se trata de una historia de SMT, que se beneficia del portentoso talento de **Neil Gaiman** a la hora de escribir diálogos y del increíble trabajo plástico de **Kristiansen**: que si bien se aleja un poco de la estética de la colección, realiza una labor realmente impresionante. Es una lastima que la edición castellana de este especial, en cuanto a la reproducción, no haga justicia en lo que merece al trabajo del danés.

Abajo: encuentro de Wesley Dodds y Ted Knight. Por **Wagner**, **Seagle** y **Davis**, en SMT nº 38. DC Comics, 1996

AH, THERE YOU ARE.
BLEW IT, DIDN'T I? TOO EXCITED. GOT TO LEARN TO CONTROL MY EMOTIONS.
I WOULDN'T KNOW, ACTUALLY. I'M MORE THE NUMBERS MAN OF THE GROUP.
SENT OUT TO TELL ME MY NUMBER'S UP, I SUPPOSE?
ACTUALLY, IT MAY BE. BUT, I WAS PERSONALLY VERY INTRIGUED BY WHAT YOU HAD TO SAY.
IF YOU'D BE WILLING TO MEET WITH ME...OFF THE RECORD ...I MIGHT BE WILLING TO MAKE A SPECIAL PLEA FOR YOUR PROJECT.
MR. DODDS, YOU'VE GOT YOURSELF A DEAL.
21

La niebla, el fantasma y Blackhawk

El retorno de Dian y Wesley, tras su reconciliación londinense, coincide con el de **Guy Davis**. *The Mist*, episodios 37 al 40, narra el encuentro entre Dodds y Ted Knight, en la época en que este último estaba desarrollando la fuente de energía que posteriormente posibilitaría que se convierta en el héroe conocido como Starman. La historia resulta ser también, indirectamente, la del origen del archienemigo de éste, The Mist, generada a raiz de las maniobras que un grupo de personas, con conexiones con la Alemania nazi, que intentan robar a Knight su invento.

The Mist, marca también un punto de inflexión en el trabajo de **Guy Davis**, en el que se realizan pequeñas variaciones. Para empezar, **Davis** separa

más la cámara y comienza a trabajar más asiduamente con planos más generales, a la par que comienza a dotar a su dibujo de un acabado un poco menos elaborado. Ello esta generado, en parte, por un pequeño cambio en el tono que se va produciendo en la serie, al ir tomando más peso en ella **Steve Seagle**.

Matt Wagner ha definido en alguna ocasión SMT como una narración de intriga y suspense, envuelta en una estructura de romance creciente, y precisamente este último es el aspecto que más se va potenciando en la serie a la par que **Seagle** va adquiriendo más relevancia en los guiones. La principal diferencia del SMT de **Seagle** frente al de **Matt Wagner**, es que priman mucho más las relaciones entre personajes, y menos las partes dedicadas a las tramas criminales.

Ello motiva el que en el trabajo de **Davis** se vayan introduciendo también los cambios orientados a la adaptación al tipo de narrativa más adecuado.

Por si resultase de interés para alguien, al que suscribe estas líneas le resultó siempre más interesante el SMT más Wagneriano, aparte de por la indudable destreza de éste para construir las tramas, porque la narrativa de **Davis** en las secuencias de intriga –por así llamarlas– resulta ciertamente muy poco habitual.

Con ello no quiero dar a entender que **Steve Seagle** no haya realizado un gran trabajo en la serie, como veremos a continuación; es solamente una elección personal.

The Phantom of the fair, juego de palabras que podría traducirse en esta ocasión como *el fantasma de los maricas,* es el arco que abarca los episodios 41 al 44 y cuenta con los autores habituales. Sandman se enfrenta en esta ocasión con un enmascarado individuo, que siembra el pánico, vestido con un uniforme de cuero en el más puro estilo sado–masoquista, entre la comunidad homosexual masculina de Nueva York.

Simultáneamente a ello y a la par que su relación sentimental se refuerza, Dian empieza a colaborar cada vez con más en la tareas extra–oficiales de su compañero sentimental.

Los cuatro siguientes episodios, 45 al 48, nos traen la visita de un nuevo héroe de la *edad de oro*, en esta ocasión la del piloto polaco Janos Prohaska, más conocido como Blackhawk. La saga, que lleva el mismo nombre que el personaje, narra los intentos de involucrar al piloto en una serie de asesinatos, y los intentos de Sandman de ayudar a librar de sospechas a éste.

Incluso Dian se decide a tomar un rol activo, y se presenta mascara en ristre como Sandy, la ayudante de Sandman, si bien su carrera en la lucha contra el crimen resultará efímera.

Matthew Smith, joven dibujante que demuestra buenas maneras, es el encargado en estos cuatro episodios de la inútil tarea de intentar hacer olvidar a **Davis**.

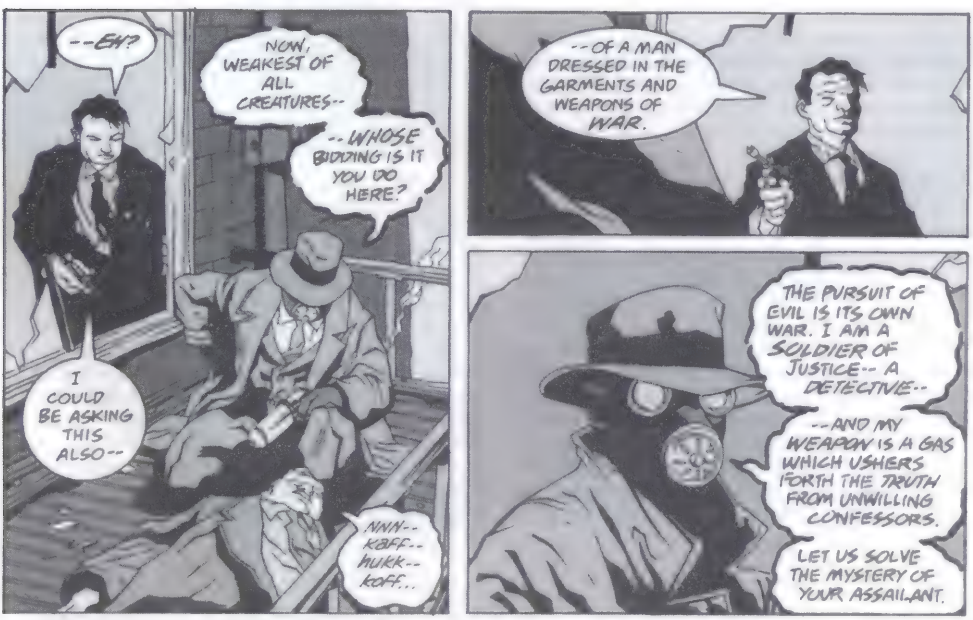
El fantasma escarlata, la vieja arrugada y el cañón

La llegada al conmemorativo número 50 se realiza en medio del arco *The return of the Scarlet Ghost.* En esta ocasión *el hombre de arena* tendrá que lidiar con una banda de macarras con métodos expeditivos –que van de la paliza, al asesinato, pasando por los atentados con bombas–, empeñados en perjudicar diversas empresas relacionadas con los medios de comunicación y capitaneados por un viejo conocido, portador de una cirugía facial defectuosa.

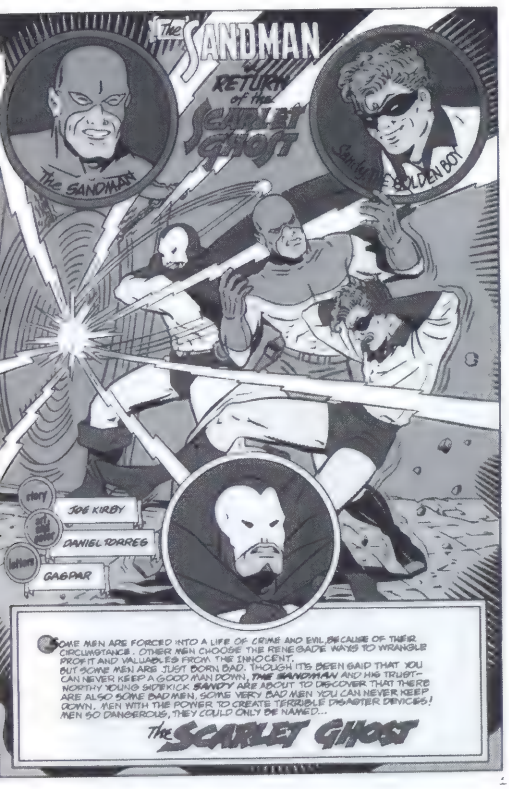
Los medios de comunicación en sí mismos, resultan a la postre una parte protagonista de la historia en muy diversos frentes, siendo los más llamativos la aparición de una serie de productos, como novelas populares o tebeos, basadas en el alter–ego de Wesley Dodds.

Precisamente una parte destacable del especial número cincuenta, es una historieta que los protagonistas leen en un momento de la narración y que esta ilustrada por **Daniel Torres** en un claro homenaje a **Jack Kirby** y **Joe Simon**.

También se producirán varios hechos traumáticos en la vida de Dian, que simultáneamente será victima de uno de los atentados de la banda mafiosa y sufrirá una importante revelación que mediati-


--EH?
NOW, WEAKEST OF ALL CREATURES--
--WHOSE BIDDING IS IT YOU DO HERE?
I COULD BE ASKING THIS ALSO--
NNN-- KBFF.. HUKK-- KOFF..
--OF A MAN DRESSED IN THE GARMENTS AND WEAPONS OF WAR.
THE PURSUIT OF EVIL IS ITS OWN WAR. I AM A SOLDIER OF JUSTICE-- A DETECTIVE--
--AND MY WEAPON IS A GAS WHICH USHERS FORTH THE TRUTH FROM UNWILLING CONFESSORS.
LET US SOLVE THE MYSTERY OF YOUR ASSAILANT.

Abajo: Sandma y Blackhawk en el nº 46 de SMT. Por **Wagner**, **Seagle**, **Smith** y **Case** . DC Comics, 1997.


The SANDMAN
RETURN of the SCARLET GHOST
THE SANDMAN
SANDMAN'S GOLDEN BOY
story
JOE KIRBY
pencils
DANIEL TORRES
letters
GASPAR
SOME MEN ARE FORCED INTO A LIFE OF CRIME AND EVIL BY CAUSE OF THEIR CIRCUMSTANCES. OTHER MEN CHOOSE THE RENEGADE WAYS TO WRANGLE PROFIT AND VALUABLES FROM THE INNOCENT. BUT SOME MEN ARE JUST BORN BAD. THOUGH IT'S BEEN SAID THAT YOU CAN NEVER KEEP A GOOD MAN DOWN, THE SANDMAN AND HIS TRUSTWORTHY YOUNG SIDEKICK SANDY ARE ABOUT TO DISCOVER THAT THERE ARE ALSO SOME BAD MEN, SOME VERY BAD MEN YOU CAN NEVER KEEP DOWN. MEN WITH THE POWER TO CREATE TERRIBLE DISASTER DEVICES! MEN SO DANGEROUS, THEY COULD ONLY BE NAMED...
The SCARLET GHOST

zará su relación con Wesley; aparte de reafirmar su vocación como escritora, hecho en el que influye definitivamente la lectura de un libro que alguien le regala: *The big Sleep* de **Raymond Chandler**.

Los libros forman parte esencial también del siguiente arco: *The Crone*, episodios 53 al 56. En ellos nos encontramos con una asesina que, tras matar a sus victimas con una aguja de tejer, deja un libro distinto junto al cadáver de cada una de sus victimas.

Al igual que en la anterior **Davis** es el encargado de ilustrar una historia en la que, además, se irán acercando las posturas del portador de la mascara antigás y del teniente Burke.

Por otra parte, las dudas que genera en ella misma el embarazo de Dian, harán que ésta herede durante un periodo de tiempo las pesadillas que suelen asolar el sueño de Wesley –y cuya procedencia ya conocerán todos aquellos que hayan seguido el Sandman escrito por **Neil Gaiman**–.

Precisamente es la descripción de estos sueños, que aparecen de forma recurrente durante el desarrollo de la serie, una de sus principales marcas de identidad. **Guy Davis**, realiza estas páginas para que sean editadas en blanco y negro, lo que le da pie para que luzca su portentoso talento con las tramas mecánicas; aspecto en el que es uno de los principales expertos en el mercado del tebeo de hoy en día.

Michael Lark es el encargado de ilustrar el siguiente arco, *The Cannon*, en el que, como en el anterior, **Matt Wagner** ya figura solamente como autor de la idea. **Lark** es un dibujante de calidad ya contrastada y, en parte como sucedía en el caso de **Matthew Smith**, en su estilo tiene una especial importancia el contraste entre blancos y negros. Durante estos cuatro episodios, los protagonistas reciben una visita del otro lado del atlántico, en la persona de un curioso sacerdote, al que habían conocido durante los eventos que narraba Sandman Midnight Theatre, y que con el sobrenombre de El Cañón, se dedica también a la cruzada contra el crimen.

Lo cierto es que estos cuatro números aparece un mayor número de pistolas y tiroteos que en todos los demás de la serie juntos. Sin duda nos encontramos ante la trama más directamente policiaca de este SMT.

La ciudad, el duende y el héroe

El episodio 61 marcará, simultáneamente, el arranque del arco *The City*, y el del equipo creativo que se encargará de la colección ya hasta su finalización: **Steve Seagle**, en solitario, en los guiones y **Guy Davis**, también en solitario, en la parte gráfica.

The City es el arco más atípico de la serie, ya que sus episodios no narran, mas o menos linealmente, una serie de acontecimientos, sino que cada uno de ellos esta dedicado a un personaje concreto, y así podemos encontrar en distintos episodios una misma acción pero narrada desde el punto de vista de cada uno de sus protagonistas. Wesley es el actor principal del primer episodio, mientras Dian –que se ve obligada a tomar la mascara antigás y asumir el rol de Sandman circunstancialmente–, lo es del segundo. Humphries, el fiel mayordomo de la familia Dodds es el protagonista del tercero, viéndose obligado a devolver a una hija descarriada al redil, en el que es el episodio más tópico de toda la serie.

Por supuesto, el malhumorado teniente Burke es el protagonista del último de estos números, que nos sirven para ejemplificar, por un lado, cómo los personajes son la principal fuente de interés en el trabajo de **Steve Seagle** y, por otro, cómo de todos ellos, Burke es al que más aprecio tiene el guionista –algo que él mismo llegó a confesar, en boca de

WE HAVE MET BEFORE, YOU AND I.
IN ANOTHER PLACE, WHICH IS ALSO THIS PLACE IN A FASHION.
AM I DREAMING?
MEN ARE ALWAYS DREAMING, OR HIDING FROM THEIR DREAMS.
THERE IS LITTLE DIFFERENCE BETWEEN THE TWO.
TELL ME YOUR NAME.
YOU KNOW MY NAME LIKE YOUR OWN.
YOU HAVE A PAINFUL JOURNEY TO MAKE BEFORE YOU MAY SPEAK IT ONCE MORE.
A JOURNEY? TO WHERE?
HOME, AND AWAY FROM HOME
YOU HAVE BEEN HIDING IN THIS LAND OF DREAMS...
...BUT SUCH ACTIONS CAN BE ALLOWED NO LONGER. THE SLEEPER MUST AWAKE!
NO! I DON'T WANT TO BE IN THAT WORLD ANY LONGER! WHO ARE YOU TO TELL ME TO WAKE?!
YOU KNOW ME...
...YOU KNOW ME...

Arriba: primera página de la aportación de **Daniel Torres** al SMT nº 50. Por **Wagner**, **Seagle** y **Torres**, en . DC Comics, 1997

Abajo: una de las recurrentes pesadillas del protagonista, en el SMT nº 68. Por **Seagle**. DC Comics, 1998

Karen Berger, en la despedida de la colección–. **Seagle** consigue humanizar el personaje del policía, demostrando que tras esa fachada de hombre duro residía, como en la mayoría de los casos, un corazón sensible.

The Goblin, episodios 65 al 68, resulta ser la última saga de cuatro episodios, y en ella Sandman sufrirá una caída que le dejará en un estado de consciencia difusa que hará que confunda sus recurrentes sueños con la realidad y que asalte por igual a amigos y enemigos. A la par, el padre de Dian sufrirá un infarto al enterarse del resultado final del embarazo de su hija, que él desconocía.

AND KNOW THIS... THERE ARE MORE AND MORE MEN LIKE ME THESE DAYS.
WHILE I NEVER HELD ANYTHING BUT THE HIGHEST ESTEEM FOR THIS CITY AND THOSE IN IT, OTHERS MAY NOT BE SO NOBLE.
DON'T I KNOW IT.
FAREWELL.
YEAH... TAKE CARE OF YOURSELF...
... DOORS.
15

Abajo: Dian parte para Europa en la última página del nº 36 de SMT. Por **Wagner**, **Seagle** y **Davis**. DC Comics, 1996.

The Hero, el arco de despedida de SMT, abarca tan solo dos episodios y párte del momento en el que otro individuo con mascara antigás, que parece recién salido de una trinchera de la primera guerra mundial, comienza a realizar una serie de asesinatos en la ciudad.

Ello coincidirá con la llegada de una carta desde Europa, en la que el hermano de Wesley le pide que acuda en su auxilio.

La gran duda de Sandman se establecerá en dilucidar si puede abandonar la ciudad que protege para acudir en ayuda de su hermano; de ser así, nuevas dudas se plantean sobre si Dian estará dispuesta a seguirle en ese viaje y sobre a quien confiar la tutela de *su* ciudad mientras tanto. Sorprendentemente Burke resulta ser la opción escogida por el héroe, para tal tarea.

Lo cierto es que la resolución de la colección parece un tanto apresurada, o al menos decidida con una antelación, tal vez no demasiado holgada. Sin embargo, a estos 70 episodios habría que añadir todavía una serie de trabajos.

Por un lado están las historias cortas aparecidas en los dos primeros Vertigo Winter Edge: la primera escrita con **Matt Wagner** y la segunda solo por **Seagle**, e ilustradas respectivamente, por **John K. Snyder III** y **Paul Revoche**.

La colección llegó a tener también un único anual, escrito por **Wagner** y **Seagle**, y en el que toda una nómina de dibujantes como **John Bolton**, **David Lloyd**, **George Pratt**, **Alex Ross** o **Guy Davis**, se encargaba de ilustrar la investigación que el protagonista se veía obligado a realizar, en relación con una serie de asaltos realizados en Central park.

Una última aparición a reseñar la tendríamos en la *visita* que Sandman le devolvió a Starman en la colección de éste. Así, **James Robinson** y **Tony Harris** se encargaron de realizar, entre los episodios 20 y 23 de su serie de Starman, una historia en la que el joven Jack Knight va a visitar a unos sexagenarios Wesley y Dian, que le ofrecerán su ayuda para resolver el caso en el que esta envuelto.

La historia rememora también alguna de las andanzas del Wesley y el anterior Starman, y padre del actual, Ted Knight; e incluso **Guy Davis** se encarga de ilustrar las diez páginas de uno de los episodios en las que se rememora una de esas aventuras.

Desgraciadamente debemos concluir diciendo que la edición castellana de SMT parece estar congelada.

Una verdadera lastima porque estamos ante una de las mejores obras que nos hemos encontrado en estos últimos diez años de leer tebeos.

PONGAMOS QUE HABLO DE ATTILAN

por **Nino Ortea**

Veinte años no es nada, nos decía el llorado Carlos Gardel. Algo más de veinte años han tenido que esperar los Inhumanos para alcanzar su lugar bajo el sol, dentro del Universo Marvel. Mucho tiempo ha necesitado transcurrir para que este pueblo, caracterizado por que cada uno de sus especímenes es una raza en si mismo, disfrute de algo más de atención que la que les proporcionaba ser los invitados estelares en cualquier colección ajena. Cuando esta magnífica serie se encuentra, en su edición española, cercana a cumplir su ciclo editorial de doce números, tal vez sea el momento de adentrarnos en las Nieblas de Terregénesis y descubrir porqué este proyecto se ha alzado recientemente con el premio Eisner como mejor _nueva serie_.

Lo que quieras oír

El acierto de **Paul Jenkins** y **Jae Lee** a la hora de abordar su trabajo en Inhumanos ha sido su perfecta coordinación, la adecuación de sus talentos al medio y género con el que están trabajando -no es lo mismo escribir para Vertigo que para Marvel; no es igual realizar tu propia serie, que pasar a formar parte de un equipo en el que de tu trabajo dependerán muchas personas-; y un acertado enfoque de los personajes, que aúna lo innovador y personal, con los aspectos más clásicos y repetidos.

Paul Jenkins se inició en el mundo del cómic desempeñando funciones de editor en modestas editoriales como Majestic Entertainment, Tundra Publishing o Mirage Studios. Para ésta última escribió los seis números de la serie Construct, dibujada por el argentino **Leo Durañona**; su bautismo de fuego como guionista lo habían constituido dos números para Teknophage, título de la editorial Tekno Comix creado bajo conceptos de **Neil Gaiman**.

Su paso a las grandes ligas vendría de la mano de la editorial DC, la cual le seleccionó para substituir a **Eddie Campbell** en Hellblazer. Su estancia en la serie abarcaría desde el número 89 al 128, y la mayor parte de sus guiones irían dibujados por **Sean Phillips**. Actualmente Norma está publicando esta etapa. Para más datos sobre el trabajo de **Jenkins** en Hellblazer, os remitimos al artículo sobre la serie publicado en el ddLV número 2.

Movidos por la enfermedad degenerativa que padecía su editor en Vertigo, que le hacia perder paulatinamente la capacidad para comunicarse, **Jenkins** y **Philips** realizaron una historia desarrollada en dos números de Legends of the Dark Night, centrada en los intentos de Batman por lograr relacionarse con un joven autista, que era el testigo de un asesinato. Dentro de DC también realizó los guiones para un cruce entre Hellblazer y la serie Books of Magic; y para miniseries como Weird War Tales o especiales como los Winter's Edge.

Fue contratado por Marvel donde realizó, junto al argentino **Leonardo Manco**, seis números de Hombre Lobo; ambos firmarían también las dos aventuras del personaje que aparecieron en Strange Tales, título resultante de la unión de la colección lupina con la del Hombre Cosa. También para Marvel realizaría tres episodios de Webspiners, Tales of Spiderman.

Su paso por la editorial Image, salvo una breve incursión en Witchblade, se centra en trabajos con Spawn; escribiendo el primer anual del personaje, dibujado por **Ashley Woods**. Le fueron confiados los guiones de una nueva serie que **Todd MacFarlane** decidió publicar con su creación. En junio de 1999 vería la luz Spawn: the Undead, en la que Jenkins formaría equipo con el dibujante **Dwayne Turner**, familiarizado con el personaje tras su estancia en Curse of Spawn, y el entintador **Chance Wolf**.

De vuelta a Marvel se ha hecho cargo de la colección Incredible Hulk, desde su número 12, enero del 2000, ocupándose **Ron Garney** del dibujo y **Sal Buscema** del entintado. Desde junio del 2000, ha pasado escribir Peter Parker Spiderman; a partir del número 20 podremos encontrar junto a sus guiones, los lápices de **Mark**

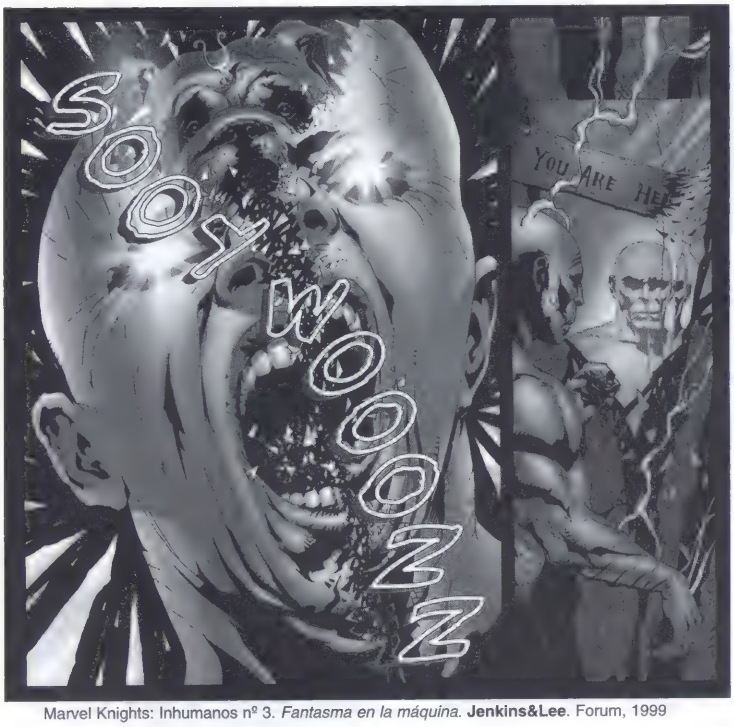
Buckingham, pasados a tinta por **Don Green**. Se anuncia una serie de tres números protagonizada por Daredevil y Spiderman; desarrollada por **Paul Jenkins** y **Phil Winslade**.

Jae Lee dio las primeras muestras de su habilidad para el dibujo en 1991, dentro de Marvel Comics Presents, ocupándose de serializar 10 aventuras de La Bestia, guionizadas por **Scott Lobdell**. En los dos primeros episodios -MCP 85 y 86- firmará los dibujos junto a **Rob Liefeld**, para pasar a ocuparse en solitario de los lápices a partir del número 87, siempre entintado por **Tim Dzon**. También se ocupó de tres episodios de Factor-X, guionizados por **Peter David** y englobados en la saga *La Canción del Verdugo;* en el número 304 de Uncanny X-Men, se podían encontrar varias páginas firmadas por **Jae Lee**.

Ya en 1992 se ocuparía de la serie Namor, en una etapa que comprende la despedida de **John Byrne** de los guiones de la colección, y la incorporación a ella de **Bob Harras,** trabajo recogido parcialmente en el tomo *La caída de Atlantis*. También para Marvel realizaría tres episodios de Spiderman coprotagonizados por Puño de Hierro.

Su paso a Image le supondría ocuparse junto a **Rob Liefeld** de *Youngblood Strikefile*; luego junto a **Brandon Choi** y **Jim Lee** realizaría la miniserie *WILDC.A.T.s Trilogy*; para acabar desarrollando su propia colección Hellshock, de la que hasta el momento sólo se han publicado tres números.

Los nombres de **Jenkins** y **Lee** aparecerían unidos en el primer número, del segundo volumen, de la colección Inhumanos. Dicha serie, iniciada en noviembre de 1998, era el cuarto lanzamiento de la línea Marvel Knights; proyecto editorial resultante del acuerdo entre Marvel y Event Comics. El pacto consistía en que los propietarios de Event, **Joe Quesada** y **Jim Palmiotti**, desarrollarían proyectos, en los que contarían con un alto grado de autonomía, con personajes de *la casa de las ideas*. Series como Inhumanos, Daredevil o la miniserie de la Viuda Negra, confirman el acierto del proyecto. **Quesada** y **Palmiotti** no se han dormido en las mieles del triunfo, y trabajos como la colección de 12 números sobre El Castigador, realizada por **Garth Ennis** y **Steve Dillon**, mantienen nuestro interés hacia sus planes.



Marvel Knights: Inhumanos nº 3. *Fantasma en la máquina*. **Jenkins&Lee**. Forum, 1999

Entre los últimos lanzamientos de Marvel Knights se encuentra Sentry, obra de cinco episodios, que reúne a **Jenkins** y **Lee**. En este relato, iniciado en julio de este año, se nos contará una misteriosa historia enclavada en los orígenes de Marvel como editorial; revelando una especie de conspiración editorial que ha logrado que nos olvidemos de un título publicado una semana antes del lanzamiento de Los Cuatro Fantásticos. **Jenkins** y **Lee** nos prometen un viaje hacia los misterios más obscuros de la historia de Marvel.

Grité una noche

Los Inhumanos son una raza de seres creados genéticamente por los Kree. Al ser expuestos a la acción de las Nieblas de Terregénesis desarrollan unos increíbles poderes únicos, ningún otro miembro de la especie manifestará la misma habilidad, y la acción mutante de las Nieblas de Terregénesis se adecua a las necesidades de los Inhumanos como sociedad: en caso de guerra sus mutaciones tienden a producir seres con poderes bélicos; cuando se produce la pérdida de un miembro fundamental para la comunidad, el proceso de transformación da como resultado un nuevo inhumano con capacidad semejante a la perdida.

Habitan en nuestro planeta desde la noche de los tiempos, y han procurado mantener un total aislamiento respecto a los seres humanos. Esto les ha llevado a habitar en lugares recónditos como El Himalaya, La Luna, o una parte emergida de La Atlántida, donde han establecido su Gran Refugio o Ciudad de Attilan.

La forma de gobierno de los Inhumanos es la monarquía electiva; los miembros del Consejo, formado por representantes de distintas Casas, eligen de entre ellos a su futuro gobernante. Es precisamente la actual familia real la causa de sus conflictos más recientes, pues tras la muerte de los anteriores monarcas, en la que tuvo que ver de forma involuntaria el hijo de estos y actual rey, Rayo Negro, el reino ha debido enfrentarse a las continuas conspiraciones de Maximus -hermano loco del soberano, no libre de culpa en el fallecimiento de sus padres- por hacerse con el trono de Attilan, sobre el que en algunas efímeras ocasiones ha llegado a asentar sus regias posaderas.

No es de extrañar que en una sociedad tan atraída por los temas nobiliarios como la norteamericana, donde tienden a entronizar a los miembros más destacados de las diversas actividades artísticas -baste reseñar que personas con carreras tan diferenciadas como **Clark Gable**, **Elvis Presley** o **Jack Kirby**, fueron coronados reyes en sus diferentes campos artísticos-; en el país del Burger King y el tabaco King Size; en el que al gran gorila Kong lo califican de King; y donde **Stephen**, el escritor que más novelas lleva vendidas en los últimos veinte años, responde al apellido de **King**, no sorprende que busquen tener su propia familia real, en la que los

problemas familiares son casi tan importantes como los de estado. No se podía permitir que la poco discreta familia **Windsor**, acaparase todo el interés popular.

Aunque nos parezca sorprendente este concepto de aunar las intrigas familiares, con la sed de poder y la liberación de los instintos más básicos, aderezado todo con un toque de grandeza nobiliaria, que aparece en la creativa de vieja Europa desde la Grecia Clásica, fue en su momento algo novedoso en los EE.UU., país donde las tragedias de *Antígona*, *Edipo* o *Elektra*, son usadas para dar nombre a huracanes y tifones, donde las tramas dramáticas de las obras de **William Shakespeare** son convertidas en enredos amorosos al servicio de ídolos para adolescentes. Probablemente sean estos Inhumanos uno de los pocos ejemplos donde el concepto plasmado por **Esquilo** o **Eurípides**, ha alcanzado el hondo dramatismo que tan sólo se encuentra en las luchas fratricidas.

La familia real de Attilan al completo, hizo su aparición en el número 45 de Los Cuatro Fantásticos, desarrollado por **Stan Lee** y **Jack Kirby**. En esta aventura, que se prolongará hasta el número 47, Inhumanos y Fantásticos pasarán de enfrentarse a unir sus fuerzas ante el peligro que supone un demencial plan de Maximus. Madame Medusa llevaba apareciendo en la colección desde el número 36, aliada a unos Cuatro Terribles, entre los que se encontraba el único villano cuyo nombre bastaría para derrotar, víctima de una ataque de risa, a cualquier super héroe: Pete Pote de Pasta.

El éxito de estos nuevos personajes se materializaría en la creación del título Amazing Adventures, donde compartían protagonismo con la Viuda Negra. **Jack Kirby** se ocuparía, en los cuatro primeros números de la colección, del guión y el dibujo de las 10 páginas en las que se desarrollaban las aventuras de los Inhumanos. Estos también aparecerían como complemento en la colección The Mighty Thor, sustituyendo a los Relatos de Asgard del número 146 al 152.

Aunque los Inhumanos llegaron a tener su propio título, en el que participaron **Doug Moench**, **George Perez** y **Gil Kane**; Marvel nunca pareció mostrar mucha confianza en estos personajes. Pese a que autores como **Roy Thomas**, **Neal Adams**, **John Buscema**, **Barry Windsor-Smith** –quien entre los trabajos que usó en 1967 como presentación en Marvel, adjuntó un dibujo de Medusa y una historia corta de los Inhumanos– o más recientemente **Ann Nocenti**, han estado ligados a proyectos vinculados a esta raza, ha sido el éxito de la serie de **Jenkins** y **Lee** lo que ha posibilitado un renacer del interés del aficionado hacia los pobladores de Attilan. Actualmente los podemos encontrar en la colección de 14 números Tierra–X, realizada por **Alex Ross**, **Jim Krueger** y **John Paul Leon**; además este mes de julio acaba de concluir en USA la publicación de la serie de cuatro episodios escrita por **Carlos Pacheco** y dibujada por **Jose Ladronn**, titulada Inhumans. En ella Rayo Negro y familia se enfrentarán a las intrigas de Maximus, y se verán envueltos en las maquinaciones de los Imperios Kree y Shi'Ar.

Marvel Knights: Inhumanos nº 4. *Susurros chinos*. **Jenkins&Lee**. Forum, 1999

El loco de la calle

La trama de la presente serie, tiene su origen en el cruce editorial *Atlantis Rising*, ideado por **Tom De Falco**. En esa historia El Vigilante se metió en problemas al romper el Código de los Vigilantes de no implicarse en los asuntos de La Tierra. Los otros vigilantes tomaron la decisión de retirar todo el oxígeno que había en la Zona Azul de La Luna, lo cual convertía en sumamente dificultosa la permanencia de los Inhumanos en dicha área.

Red Richards, líder de Los 4 Fantásticos, redujo el tamaño de la ciudad de Attilan, transportándola a una isla que casualmente era parte de Atlantis, reino de Namor.

A la lógica pretensión del mutante submarino, de recuperar lo que una vez fue parte de su reino, se une el hecho de que Attilan se encuentra situada en una zona rica en yacimientos de metales y minerales; lo que provoca una singular comunión entre los intereses de corporaciones internacionales, la mafia rusa y mercenarios de origen portugués.

Por si la presión externa no fuera suficiente, en el corazón de Attilan yace la semilla negra de la traición, florecida en Maximus, que no duda en embarcarse en un nuevo intento de traicionar a su pueblo para obtener el poder. Maximus, con esa astucia y capacidad de maquinación que nos hacen dudar de su locura, logra alterar el proceso de transformación de las Nieblas de Terregénesis, haciendo que la mutación de Woz, que ha desarrollado poderes de teletransportación a través de espejos, adquiera la apariencia de un fallo genético lo que provoca que sea relegado con los Alfa Primitivos, los esclavos pobladores del subsuelo de Attilan. Maximus, utilizando los poderes del resentido Woz, se pondrá en contacto con el ruso Coronel Stalyenko, al que proporcionará los planos de las defensas de Attilan, a la vez que facilitará un artefacto que una vez introducido en la ciudad anulará su sistema defensivo. Ante el ataque humano, los Inhumanos envían un embajador a la ONU para que intente lograr una reacción que frene la agresión mercenaria; desgraciadamente la desunión impide que la organización adopte las medidas necesarias.

Rayo Negro, pese a la incomprensión del resto de los miembros de la familia real, piensa que la única solu-

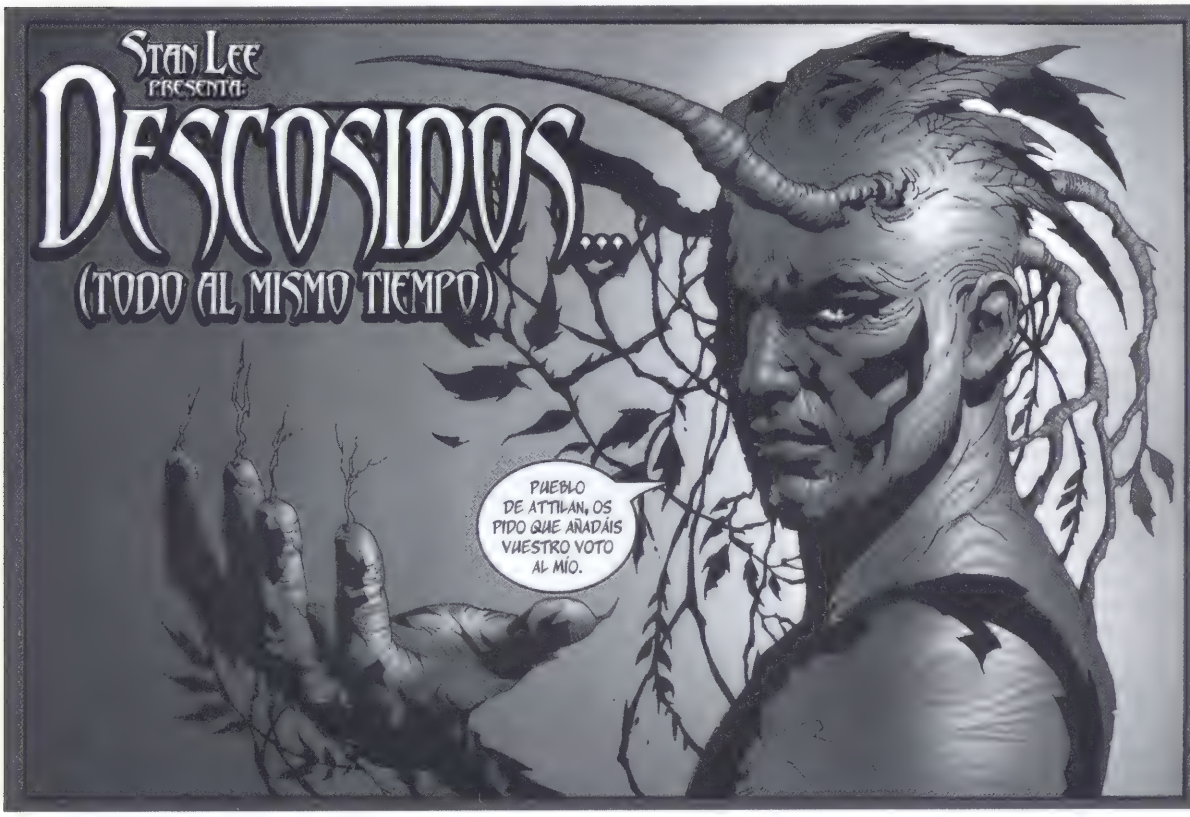
ción al problema es evitar un enfrentamiento directo con los agresores.

Cuéntame un cuento

Con sólo abrir un tebeo de la actual serie de Inhumanos hay un detalle que inmediatamente nos sorprende, y es el diferente enfoque, tanto físico como emocional, que muestran los personajes. Rayo Negro ha dejado de ser estructuras haría palidecer al lingüista estructuralista más cualificado.

¡Qué decir de la bella Crystal!. Olvidados sus pasados devaneos sentimentales, en los que cual Penélope Amour se pasaba la vida no engatusando a los tripulantes de los Autos Locos, sino a algunos de los super héroes más deseados por toda freaky con dos dedos de frente; probablemente la maternidad ha hecho de ella una sabia mujer que pectivas tan inusitadas como los ojos de un perro.

Esta variedad narrativa posibilita la lectura del relato contado por varias voces totalmente diferenciadas. La imaginación de **Jenkins** es vivaz, contándonos los sucesos con gran dramatismo aunque estos no tengan, a priori, un marcado contenido épico o relevante. En su discurso muestra una gran sobriedad y claridad lógica en sus



Marvel Knights: Inhumanos nº 7. *Descosidos*. **Jenkins&Lee**. Forum, 2000

una especie de Pepe Pótamo aterrado ante las consecuencias de que se le escape un hipo–grito–huracanado, para convertirse en un monarca consciente de que todo gran poder conlleva una gran responsabilidad, y que sufre en silencio, no la molestia de las hemorroides, sino que la soledad que acarrea ostentar un puesto cuyas decisiones afectarán al resto de sus congéneres.

Medusa ya no es la pizpireta jovencita de enmarañada melena y carácter caprichoso, que se dedicaba a deambular por la tierra en búsqueda de un Llongueras que le hiciera un buen cardado; por el contrario nos encontramos con una Señora Picapiedra que se desvela en el cuidado de su hombre. Karnak dista mucho de ser la pretérita mezcla entre Calimero y Hong Kong Fu, para convertirse en un serio asesor real, cuya capacidad para el análisis de sabe que es inútil correr tras quien con toda seguridad vendrá tras de ti.

Las reflexiones sobre el cambio que muestran los Inhumanos son amplias, más nuestro espacio es limitado. Centrándonos en el estilo de **Jenkins**, apreciamos en él la continuidad de su preferencia por mostrar los problemas emocionales de sus personajes, haciéndonos ver sus flaquezas y mostrándonos el conflicto subsecuente. Aúna lo episódico, las vivencias personales, con la narración de una historia cuyo desenlace afectará a toda una raza. Muchas veces utiliza, con rapidez y eficacia, a personajes que apenas se relacionan con la trama central –como Rexel, el disminuido narrador del número 7– para involucrarlos en ésta; o presentarnos aspectos que sí están vinculados con el núcleo argumental, pero presentados desde perspdeducciones, sugiriendo reacciones psicológicas que producen la impresión de algo vivo; como demuestra la forma en que a lo largo del segundo episodio, establece un paralelismo entre el proceso de metamorfosis de las Nieblas de Terregénesis, y el paso de la pubertad a la juventud: el miedo al cambio, el alejamiento de los antaño amigos al pasar a moverse en círculos diferentes,...

Una de las características más notables de **Jenkins**, es el análisis psicológico de los individuos y de los entes sociales, que constituyen los factores forjadores del devenir de la historia. Gusta de ponerse en la misma situación que el personaje, y desde allí calcula y conjetura. Esto lo hace tanto con los caracteres principales como con los secundarios. Su espíritu de observación, analiza minuciosamente

PERO, ¿CON QUÉ FIN, DAMA MEDUSA? LA ENVOLTURA EXTERIOR ESTÁ ALIMENTADA POR UN TORBELLINO DE VIENTOS EN CADA INTERSECCIÓN. SUS PRIMITIVOS PROYECTILES SE EVAPORAN INCLUSO ANTES DE HACER CONTACTO.

Marvel Knights: Inhumanos nº 5. *Primer contacto*. **Jenkins&Lee**. Forum, 2000

el estado psicológico que conduce a cada personaje a una decisión determinada. No nos hace falta recurrir a ningún mecanismo de suspensión de la realidad, para considerar cotidianas las acciones de Woz, el Coronel Stalyenko o Mr. Bixby.

De esta manera, consigue captar la forma íntima de proceder y de ser de unos individuos, componentes de una raza cuya mayor característica es la diversidad de sus miembros; hasta el punto de que sus personajes parecen cobrar vida por primera vez en los relatos y discursos que les atribuye.

Junto a este análisis psicológico de los personajes, **Jenkins** se presenta como un gran observador de ambientes sociales, castas, y de toda una serie de motivaciones que aúnan a los seres vivos: la hipocresía con que cada bando trata de cohonestar sus ambiciones; el uso de la política para fines exclusivamente personales; la transgresión de todo principio ético o moral, mientras se invocan esos mismos principios; la habilidad de algunos hombres para militar siempre en el lado vencedor.

Traslada su crítica a la misma raíz de la organización social de los Inhumanos, sociedad que basa su equilibrio en la desigualdad social y en el esclavismo de los considerados imperfectos. En esta amarga reflexión sobre la imposibilidad de la utopía, encontramos gran semejanza con el discurso dado por **Alan Moore** en su recientemente recuperado *Homecoming*. Bajo un estrato exterior esplendoroso e idílico, yace un substrato de explotación y desigualdad. Ambos guionistas británicos parecen coincidir en la sensación de que para dar vida a unos sueños, es necesario convertir la vida de otros en pesadilla.

Jenkins fustiga con la misma fuerza a todas las clases sociales. A la nobleza por su orgullo de casta, traducido en una fanática defensa de sus privilegios y su miedo a la rebelión de unos oprimidos necesarios para su bienestar. Por su astucia para engañarlos en la paz, y su habilidad para engañarlos en la guerra.

Al pueblo llano inhumano por su incapacidad para toda visión política de altura, aceptando las decisiones –que en muchos casos aparentan ser suicidas para su pueblo– tomadas por su rey. A los desheredados por su odio contra los privilegiados, que les impide ser objetivos en sus actos; convirtiéndose en presa fácil de la demagogia de Maximus.

En su guión se aprecia un constante goteo de referencias a nuestra realidad cotidiana. Desde su plasmación de los pequeños egos que impiden el funcionamiento de grandes proyectos como la ONU; al reflejo de la histeria antigubernamental. Desde la facilidad con que cualquier nimiedad se puede poner de moda –los tatuajes al estilo Karnak no son menos peculiares que gran parte de los grabados que decoran los cuerpos más a la última–, a la sencillez con que se moldea la opinión pública.

Uno de los aspectos que más nos llamó la atención fueron las continuas referencias al mundo musical. Tanto títulos que hacen referencia a grupos –Sonic Youth–, o canciones Fantasma en la máquina –*Ghost in the Machine*–, como citas directas a seres tan recatados como **Marilyn Manson**.

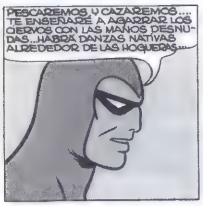
Jae Lee muestra un trazo firme y vigoroso, que alcanza matices desgarrados y profundamente emotivos. Sus formas son simples, marcadas por unas líneas profundamente oscuras; convierte las imágenes de su fértil imaginación en un lenguaje plástico convincente. Entremezcla perfectamente un mundo irreal, casi onírico, como es el reino de Attilan, con el realismo y suciedad de nuestra sociedad actual. Alcanzando tremenda intensidad expresiva gracias a la fuerza dramática de las líneas.

Muchas veces para reflejar los acontecimientos violentos, como las confrontaciones humanos–inhumanos, muestra una sucesión de imágenes estáticas de los antagonistas, con lo que transmite la sensación de persistencia en los ataques y obcecación en la defensa. Al introducir leves variaciones en los dibujos, perfectamente matizadas con el uso del color, percibimos el paulatino avance de los agresores, y la progresiva derrota de los defensores.

Sobre un fondo ambiental, generalmente abierto, resalta las figuras de los personajes; utilizando trazos sumamente vigorosos, impresionistas, sin medias tintas ni suavidades de línea o color. Algunos tan recargados que dan sensación de artificio. El acertado color de **David Kemp** y los Avalon Studios, dota al dibujo de gran profundidad. Su gusto por la mancha, que en muchos casos aparece manifestado en pinceladas negras sobre fondos claros, y su tendencia a marcar las facciones con un uso de la tinta dotan al trabajo de **Lee** de un sello diferenciador, y a su dibujo de una gran fuerza y personalidad.

La serie de los Inhumanos puede estar llegando a su fin, pero el placer que nos producirá en el futuro su relectura carece de caducidad.

Marvel Knights: Inhumanos nº 8. *Guau*. **Jenkins&Lee**. Forum, 2000


PESCAREMOS, U CAZAREMOS... TE ENSEÑARÉ A AGARRAR LOS CIERVOS CON LAS MANOS DESNUDAS...HABRÁ DANZAS NATIVAS ALREDEDOR DE LAS HOGUERAS...

Diana Palmer dice

la sección de

Ana Merino

SE ADMITEN MUJERES...

Mi niñez estuvo llena de comics porque mis padres, en sus estanterías repletas de libros, le dedicaron un gran espacio al universo de las viñetas. Aprendí a leer con las historias de la pequeña Lulu que editaba Novaro en numerosas revistas a todo color. En casa las teníamos todas encuadernadas en tres grandes tomos rojos y mi hermana y yo, al volver del colegio, siempre las leíamos en la mesa de la cocina mientras merendábamos. Todavía hoy cuando releo esos tomazos descubro algunas migas de pan furtivas de aquellos bocadillos de décadas atrás y las soplo para que desaparezcan, y me sonrio, y comprendo a mi padre cuando nos pedía que fuésemos cuidadosas con los cómics.

Muchos años después de aquellas primeras lecturas, me fui a vivir a Columbus la capital de un estado del medio oeste llamado Ohio. Recién llegada, con un inglés mediocre e inseguro y rodeada de varios metros de nieve descubrí a Annie la huerfanita de **Harold Gray** en una de esas reediciones que hizo Fantagraphics. Era el volumen dos, el que recogía las tiras de 1932, sus tapas desgastadas por tantas manos armonizaban bien con la tienda de comics, un lugar muy destartalado en el que convivían materiales de segundamano de línea clásica, revistas de superhéroes, Playboys de los años sesenta y lo último en manga erótico. Al principio miré con recelo aquel volumen ajado porque conocía la perspectiva ideológica de **Harold Gray**, pero enseguida me quedé atrapada dentro de aquellas viñetas que marcaron la gran época de la tira periodística americana y dieron una perspectiva conservadora al presente de la Gran Depresión.

Lulú y Annie visten las dos de rojo pero son personajes diametralmente opuestos. Anclados en la escenografía de la niñez trasmiten valores muy diferentes. Lulu fue un personaje fundamental como representante de la voz femenina al margen del género de sus guionistas. Es más, la agrupación Friends of Lulu toma a ese personaje como modelo cuando deciden crear un espacio reivindicativo de lo femenino en el mundo del cómic. **Trina Robbins** y las otras fundadoras del club construyen un discurso en el que tanto hombres como mujeres están incluidos.

Yo tuve la suerte de descubrir a ambos personajes en las edades adecuadas. Lulu te ofrece una realidad en la que desde los ojos de la niñez te sientes totalmente identificada. Con Annie sucede algo distinto, este personaje llegó a España a través del musical en una adaptación teatral muy cursi, que me hizo tener una idea bastante equivocada de lo que podía significar el cómic. Con una carrera de historia a mis espaldas y trabajando el tema de la ideología en la literatura, encontrar a Annie fue un gran descubrimiento aquel primer invierno.

Leía tebeos sin sentirme culpable porque todo estaba ligado en mayor o menor medida a mis áreas de estudio. Es cierto que Columbus es un centro importante del cómic, la Ohio State University tiene una biblioteca formidable de materiales clásicos americanos que se amplió recientemente con una donación de manga japonés, y que Boneville no anda lejos de allí porque **Jeff Smith** vive y tiene su estudio en el German Village, uno de los barrios más atractivos de la ciudad.

Little orphan Annie, el personaje de **Harold Gray**.

Pero yo eso no lo sabía. En aquellos momentos era una recién llegada dispuesta a hacer un master de literatura mientras daba clases de lengua, y estaba sorprendida por las nevadas insólitas que me obligaban a quitar la nieve de la acera con una gran pala de

metal para poder llegar a la puerta de mi casa. Se repetía el mismo escenario de las historias invernales de Lulu. Grandes nieves y grandes calores sobre un paisaje de flores fugazes en primavera y un otoño en el que todas las hojas parece que se caen el mismo día. Sólo me faltó encontrar el letrero de no se admiten mujeres. Y he de confesar que a veces, cuando coincido con algunas personas que están relacionadas con el mundo del cómic tengo la sensación de estar traspasando el umbral del club de Tobi y su pandilla.

Hace año y medio en el tren París-Anguleme surgió un tema muy interesante entre mis compañeros de viaje. **Mark Nevins**, coleccionista norteamericano, **Bart Beaty**, gran teórico canadiense con el que compartí panel de conferencias en el ICAF de 1998, y **Desmond**, un Neozelandés amante de las viñetas, comenzaron a evocar sus lecturas del Príncipe Valiente.

Esa conversación despertó también mis recuerdos leyendo los tomos que tenían mis padres en las estanterías cuidadosamente ordenados. Me miraron sorprendidos por el entusiasmo que mostré. Les costaba entender que me gustara tanto un comic de ese género. Fue entonces cuando al desmenuzar mis recuerdos y comenzar a evocar mis personajes y episodios favoritos, nos dimos cuenta de lo diferentes que habían sido nuestras percepciones. Mi personaje favorito era Aleta, y las viñetas que narran la relación amorosa entre Val y ella eran episodios claves desde mi perspectiva. Nos dimos cuenta de que cuando leíamos comics nuestros modelos eran otros. Yo no quería ser Val, yo quería ser Aleta.

Así, este mismo esquema se fue repitiendo con muchas de las heroínas. Cuando leía al Hombre Enmascarado yo era Diana Palmer. Hoy cuando me veo perdida de aeropuerto en aeropuerto, de convención en convención, escribiendo en revistas, publicando poemarios, enseñando en diferentes entornos, haciendo Capoeira-Angola..., me pregunto si no me habrá pasado como al caballero andante que de leer tantos comics clásicos mi mente se ha alimentado con esos modelos de mujer perfectos y los imito tratando de ser su reflejo y acabo siendo una versión digna de la escuela Bruguera.

Ahora, casi a mis treinta años continuo buscando gabardinas, vestidos largos, me pinto los labios, y me pongo sombreros, gafas de sol a juego, tacón de tres dedos y me siento dominada por un largo rosario de hábitos estéticos.

Aleta, la mujer de el Principe Valiente, personaje creado por **Hal Foster**.

Pude haber tomado como espejo a la *Desheredada* de **Galdós** o a *Madame Bovary* de **Flaubert** libros que también me apasionaron pues narraban a unas heroínas trágicas magníficas. Pero me temo que en mi caso fueron los personajes femeninos de los comics de la época de las novias eternas y las aventuras de final feliz los que sembraron en mi adolescencia ese anhelo por ser heroína vencedora.

Esa relación tan estrecha con esos personajes me llevó a las situaciones absurdas que nadie podría imaginar fuera de la viñeta. Una relación que se complicó cuando me enganché al universo de Spirit y sus malas malísimas de inigualable personalidad y belleza. Me faltaba ser de tinta y que mi vida se narrase en cartelas con dibujos realistas de vivos colores. Me faltaban tantas cosas para que germinase del todo mi locura por los comics que convertí mi entusiasmo en una profesión sin rumbo.

Fin de la primera parte

POR TU SEGURIDAD, CHICA.
¡¿POR QUÉ ME MENTISTE?
¿POR QUÉ ME DIJISTE QUE NUNCA HABÍA SUCEDIDO? ¡¡¿QUE LOS DRAGONES NI SIQUIERA EXISTÍAN?!!

Abuela y nieta dirimen sus diferencias en la serie Bone, de **Jeff Smith**.

TODA LA NOVEDAD
Y ATRASADOS.
CÓMICS USA.
MANGAS JAPONESES.
LIBROS DE ILUSTRACIÓN.
CIENCIA FICCIÓN.
CAMISETAS. MERCHANDISING.
PÓSTERS. NOVELAS. VÍDEOS.
MAQUETAS. PINS.
REVISTAS. STAR WARS.
TARJETAS COLECCIONABLES...

SIMPLEMENTE,
TODO LO QUE TE GUSTA.

NORMA Comics

www.norma-ed.es

SI TE APASIONAN LOS CÓMICS, TENEMOS LO QUE TE GUSTA.

Barcelona
Passeig de Sant Joan, 7 y 9 ● Tel.: (93) 245 45 26

Barcelona
c/ Rosselló, 237 ● Tel./Fax: (93) 237 40 56

Cambrils
Rambla Jaume I, 29 ● Tel.: (977) 79 46 77

Castellón
c/ Alloza, 152 ● Tel.: (964) 25 68 72

A Coruña
c/ San Andrés, 122 ● Tel.: (981) 20 97 61

Girona
c/ Emili Grahit, 67 ● Tel.: (972) 22 47 29

Granada
Centro Comercial Neptuno, local 78 ● Tel.: (958) 25 83 02

Madrid
c/ Preciados, 34 (Centro Mail) ● Tel.: (91) 701 14 80

Málaga
Centro Comercial Málaga Plaza ● Tel.: (95) 207 01 79
Fax: (971) 46 17 98

Palma de Mallorca
c/ Nuredduna, 7 ● Tel./Fax: (971) 77 13 25

Palma de Mallorca
c/ Fco. Martí Mora, 14 ● Tel./Fax: (971) 78 01 21

Pamplona
c/ Sancho el Fuerte, 31 ● Tel.: (948) 27 45 07

Oviedo
c/ Ignacio Álvarez Castelao, 1, local 3 ● Tel.: (98) 511 36 25

Sabadell
c/ Sant Antoni, 9 ● Tel./Fax: (93) 725 89 61

Vigo
Ronda de Don Bosco, 22 ● Tel./Fax: (986) 22 51 65

POR **NORMAN FERNANDEZ**

HAWKMAN

Resulta un caso curioso el del personaje/s de la DC conocido/s por Hawkman. Curioso, más por paradójico que por inusual -no se trata de un caso único y, por ejemplo, el de Spectre podría ser equiparable-. La cuestión es que, tratándose de un personaje que goza de cierto carisma entre autores y lectores, nunca ha terminado de cuajar definitivamente como protagonista de su propia cabecera; un personaje del que todo el mundo parece acordarse -sobre todo a la hora de montar macrosagas llenas de gente-, pero en la mayoría de los casos sólo como una especie de adorno folklórico, sin preocuparse de intentar realizar el más mínimo desarrollo del personaje como tal. De cualquier modo, tampoco resulta tan dramático, y Hawkman es un personaje que durante su dilatada historia ha conseguido gozar de momentos de esplendor, algunos de ellos verdaderamente geniales.

La Edad de Oro

Hawkman vio la luz en 1940 de la mano de **Gardner Fox**, un abogado metido a escritor que terminó siendo el guionista más importante de la *Edad de oro*: creador de personajes como Sandman, Flash, Doctor Fate, Starman o la Sociedad de la Justicia -JSA-, además del propio hombre-halcón. En una primera etapa el dibujante encargado de la serie fue **Shelly Moldoff**, un historietista correcto para los usos de la época pero con tendencia a mimetizar en exceso el trabajo de clásicos como **Raymond** o **Foster**.

La primera aparición de Hawkman se remonta al número uno de Flash Comics, en donde podía encontrarse una historia de complemento protagonizada por un defensor de la ley alado, cuyo rostro estaba cubierto por una máscara en forma de halcón. Carter Hall, un coleccionista de armas antiguas poseedor de un metal antigravitatorio -*el noveno metal*- que utilizaba para poder volar, era en realidad la reencarnación del príncipe egipcio Khufu, que había sido sacrificado por el malvado sacerdote Hath-Set -también convenientemente reencarnado- y que finalmente lograba encontrarse con la nueva encarnación de su prometida Shiera, que tomará el rol de Hawkgirl y le auxiliará en la lucha contra el crimen.

Gardner Fox mantuvo siempre el control sobre la serie, llevando, en un principio, la colección por unos derroteros detectivescos, en un tono que podría considerarse cercano al de las aventuras de Batman.

Everett Raymond Kintler, que pasó a ocuparse de la serie a partir del numero 87 de Flash Comics, se puede considerar como el responsable de la parte gráfica más importante durante los años cuarenta. En los cincuenta, en cambio, lo más destacable es la llegada como colaboradores de **Fox** de dos jóvenes autores, **Robert Kanigher**, en el guión, y **Joe Kubert**, en el dibujo que darían mucho que hablar en las siguientes décadas, creando personajes tan importantes como Enemy Ace.

Hawkman fue durante la *Edad de oro* uno de los personajes más importantes de la DC, y como es lógico no podía faltar en la formación del gran grupo de superheroes de esa época -el primero de la historia del cómic-book, en realidad-, la JSA, de la que además era presidente; de hecho Hawkman apareció en todos y cada uno de los números de la colección original All-star Comics. Junto a Flash, Starman, Linterna Verde, Sandman o Spectre, Carter Hall vivió algunas de las más importantes aventuras del tebeo clásico de superheroes -como los enfrentamientos con la Sociedad de la Injusticia, por poner un ejemplo-.

La llegada del Hawkman de la *Edad de plata*, en los años sesenta, motivó que la reencarnación de Khufu pasase a situación de *regulación de empleo*; yendo a parar, como el resto de versiones clásicas de los héroes de DC, a una Tierra alternativa en otra dimensión -Tierra-2-. Produciéndose además una serie de cambios que afectaron tanto a Shiera, que decidiría colgar el uniforme y retirarse, como al propio aspecto externo del hombre halcón, en el que se realizarían pequeñas modificaciones -la más importante sería la desaparición de las dos alas de la máscara-, con el fin de diferenciarlo visualmente de su sucesor.

En ese contexto, las pocas apari-

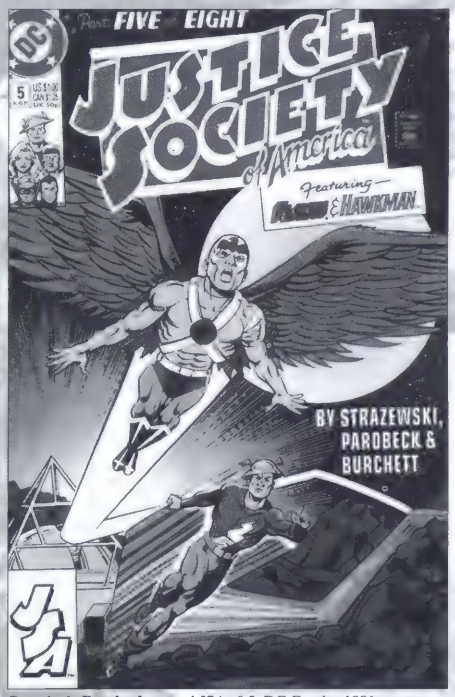
Cubiertas de **Shelly** y **Moldoff** para la colección Flash Comics

ciones del Hawkman original se reducen a intervenciones secundarias en distintas colecciones: siendo el caso más importante el de Infinity Inc; serie en la que, mediante el trabajo conjunto de **Roy Thomas**, **Jerry Ordway** y un jovencísimo **Todd Mcfarlane**, se narraba la historia de los descendientes de los fundadores de la JSA. Silver Scarab, alter-ego de Hector Hall, y Northwind, ahijado del matrimonio Hall, formaban parte de un grupo de superheroes en continuo conflicto con sus progenitores.

La colección, sobre todo en una primera etapa, resultaba ser un curioso muestrario de cómo se puede tratar de resolver los problemas entre generaciones por la *vía de los mamporros*. Tras las sucesivas reordenaciones del universo DC, Hector Hall terminó cayendo en las manos de **Neil Gaiman** que le envió al limbo del olvido en su colección de Sandman; ello sin olvidar que el hijo de Hector, Daniel Hall, resultó ser un personaje de capital importancia en el devenir de la colección del Señor del Sueño.

En 1985 vendrían las *Crísis en las Tierras Infinitas* de **Wolfman**, **Perez** y **Ordway**, en donde Hawkman y Hawkgirl -que volvió de su retiro para la ocasión- tenían, como todos los héroes de Tierra-2, un importante protagonismo. Protagonismo no muy deseable porque, como de todos es sabido, una de las principales funciones de las Crisis fue la de poner orden en el desquiciado universo DC; lo que trajo como consecuencia la desaparición de Tierra-2 y, con ella, la de las versiones originales de muchos héroes clásicos. Pero un cúmulo de personajes tan importante no podía eliminarse de cualquier manera, requería para ello una historia épica; a la altura de la importancia que habían tenido en la historia del cómic-book. Así se decidió que todos ellos pasaran oficialmente al *limbo de los comics* mediante la célebre historia *El Fin de la JSA*, en donde, de la mano de **Roy Thomas** y **David Ross**, se dejaba a los grandes protagonistas de la *Edad de oro* combatiendo eternamente en el mismísimo Ragnarok.

Pero curiosamente tampoco en el limbo consiguieron demasiado descanso, y en 1991 apareció una serie limitada de ocho números de la JSA en la que se relataban distintos episodios de las andanzas de sus integrantes -Hawkman, en concreto, era el protagonista de los episodios tercero, cuarto y, con el resto del grupo, el final-. **Len Strazewski** fue el encargado del guión, al que intentaba dar un tono de respetuoso clasicismo, alternándose en el dibujo **Tom Artis** y **Mike Parobeck**. Estos mismos autores, **Strazewski** y **Parobeck** se encargarían en 1992 de una nueva colección de la JSA, merced a la resurrección de los componentes del grupo de la que hablaremos a continuación. La colección sólo llegaría a tener diez episodios y en ella, Hawkman y Hawkgirl tenían un papel bastante secundario. El trabajo de **Parobeck** es, sin ningún genero de dudas, lo más destacable de estas obras: **Parobeck**, ya fallecido, era un historietista elegante, con estilo y narrativa cercanos a los cartoon, que finalmente consiguió cierto reconocimiento gracias a su trabajo en la serie de tebeos de Batman basada en la de dibujos animados.



Portada de **Parobeck** para el JSA nº 5. DC Comics,1991.

Por último, a raíz de la remodelación que supuso Hawkworld, se produjo la sustitución definitiva -y retroactiva- por parte del personaje de los años sesenta; de modo que los Hawkman y Hawkgirl de la edad de oro dejaron de existir como tales en la corriente temporal del universo DC y su papel pasó a ser ocupado por una versión parcialmente remodelada a partir de los de la edad de plata: o sea, desde entonces los personajes que formaron parte de la JSA serían los mismos que años más tarde lo harían de la JLA. Así, cuando **John Ostrander** -en colaboración con **Walter Simonson**, **Arthur Adams**, **Tom Mandrake** y **Luke Mcdonnel**- recuperó la JSA del limbo en 1992, mediante la miniserie Armagedon: Inferno, quienes regresarían serían ya estas nuevas versiones. Sin embargo la cosa tampoco quedo así, y tras los sucesos de *Zero Hour* resultaba difícil determinar quien era el Hawkman que nos ofrecían en ese momento como el de *la edad de Oro*, o si lo había siquiera.

Sea como fuere, las siguiente apariciones de la reencarnación de Khufu se vieron restringidas a historias alternativas bajo el sello Elsewords. *The Golden Age* y *Kingdom Come* son las penúltimas apariciones del personaje original. En el primer caso, Hawkman se encuentra retirado y apartado del mundo, imbuido en su rol de príncipe egipcio, y si bien su intervención en la obra es, en extensión, bastante breve, resulta de capital importancia al ser este personaje el que, a través de la hipnosis, logra que Manhunter recuerde el elemento clave de la trama. Inteligencia y elegancia, calificativos que también se pueden aplicar al conjunto de la obra, son los aspectos que más destacan en esta versión que **James Robinson** y **Paul Smith** nos ofrecen.

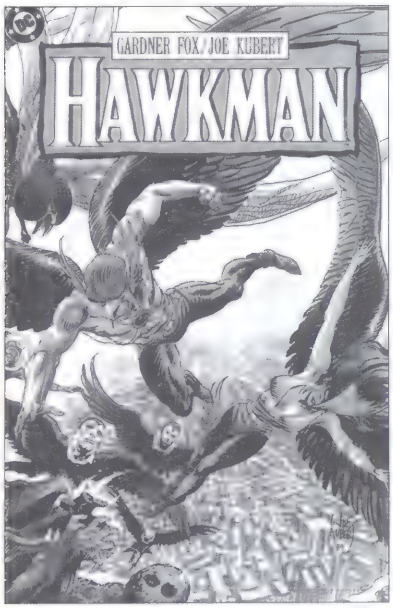
Distinto es el caso de la obra de **Mark Waid** y **Alex Ross**. En *Kingdom Come* también se ofrece -en off- una importante evolución del personaje, convirtiéndolo en una especie de autoproclamado dios que se dedica a algo así como el *ecologísmo de combate*. El problema es que esa evolución a partir de la versión originaria es excesiva para que el lector pueda asimilarla, imaginarla o simplemente entenderla. En realidad, da la impresión de que, como en el caso de tantos otros personajes de la obra, la única razón para incluirlo sea la de que **Ross** pueda dar así su particular versión visual del mismo.

James Robinson es también responsable, junto con su colaborador habitual **David S. Goyer**, de la última aparición del Hawkman de la *Edad de oro* dentro de la reciente miniserie *All-star Comics* -1999-. Se trataba de una de un homenaje a las historias clásicas de la JSA articulado mediante la publicación de dos episodios, ilustrados por **Michael Lark**, que respondían al título de la antigua colección de la JSA y que presentaban al grupo al completo,

entre los que se intercalaban siete episodios, que respondían a los nombres de colecciones clásicas de la *Edad de oro*, protagonizados por distintos componentes del grupo. Así, **Goyer**, **Robinson** y **Scott Benefiel** se encargaron de unir a Hawkgirl y Wonder Woman, mientras que **Chuck Dixon** y el ilustre **Russ Heath** hacian lo propio con Hawkman y Wildcat. Dada la naturaleza de los autores implicados, no era demasiado difícil vaticinar que tanto la calidad como el respeto por el material original estaban asegurados de antemano.

La Edad de Plata

Como sucediera a tantos otros héroes clásicos de DC, los años sesenta vieron nacer una nueva versión de Hawkman; que en este caso presentaba como particularidad el hecho de que la renovación era llevada cabo por el propio creador del personaje. **Gardner**



Cubierta de **Joe Kubert** para el tomo recopilatorio de sus historias para The Brave and The Bold. DC Comics,1989

Fox colaboró en esta ocasión con **Joe Kubert** para la elaboración de nueve historias cortas en la que se olvidaba casi por completo todo lo referente al personaje original -salvo el aspecto externo- y que vieron la luz en los números 34, 35, 36, 42, 43 y 44 de la colección The Brave and the Bold -por si alguien se molesta en hacer las cuentas, en los números 35, 36 y 44 aparecieron dos historias distintas-.

Katar Hol y Shayera Thal son los nuevos Hawkman y Hawkgirl -posteriormente, se rebautizó a esta última con el nombre de Hawkwoman, como un elegante método de diferenciación frente a los personajes originales convenientemente *aparcados* en Tierra-2-; pero en lugar de representar la reencarnación de nadie, se les presenta como alienígenas procedentes del planeta Thanagar. Se trata de un matrimonio, ambos pertenecientes a un cuerpo de elite policial, que se traslada a la Tierra en persecución de un multiforme criminal thanagariano -Byth- y que, tras la captura del mismo, reciben autorización para quedarse en el tercer planeta del sistema solar -en Midway City, para ser más precisos- bajo sus identidades secretas -Carter y Shiera Hall- con el fin de estudiar los métodos de la policía terrestre.

A pesar de este planteamiento las historias no presentaban un carácter urbano, sino que se trataba más bien de narraciones de aventuras desarrolladas en los más variados escenarios -incluido un pequeño paréntesis de vuelta a casa-. Algunas de ellas se han convertido ya en parte de la leyenda del tebeo de superheroes, como la inicial *Creature Of Thousand Shapes* o *Shadow Thief Of Midway City* -una historia que ha recibido numerosos homenajes por parte de la mayoría de los autores que han continuado con el personaje-.

Mitificados como uno de los grandes momentos de la DC, estos nueve episodios deben en realidad su fama más a la que posteriormente adquirieron sus autores -sobre todo **Kubert**-, que a su calidad en sí misma. No estamos ante lo mejor que se ha realizado con el personaje, como tampoco es esta la mejor obra de **Fox** o **Kubert**; aunque hay que reconocer que resulta difícil hacer tal afirmación con un dibujante como **Kubert**, al que podría considerarse como *el Midas de los comics* por convertir en oro todo lo que toca.

Joe Kubert es uno de los más importantes autores de la historia del cómic, y lo es sobre todo por el inagotable raudal de talento que presentan cada una de las páginas salidas de su mano. Nunca nadie, ni antes ni después, ha conseguido trasmitir tanto vigor, tanta tensión, tanta vida a un papel. Nunca nadie, ni antes ni después, ha sido capaz de simplificar tanto los elementos del dibujo, y a la vez plasmar más y matizar mejor todo aquello que aparece en la viñeta.

La herencia de **Joe Kubert** en el campo del cómic es inabarcable, no solo porque sus obras presenten una calidad inigualable, sino por la influencia de su trabajo en generaciones posteriores: sobre todo gracias a su labor en la Joe Kubert School of Cartoon and Art, una escuela de cómic en la que se han formado una parte importante de los mejores autores que se pueden encontrar hoy en día realizando historietas.

HURTLING THROUGH THE CAVERN ENTRANCE SCANT SECONDS BEFORE THE RADIATION SCREEN COVERS IT COME THE WINGED WONDERS...
HAWKMAN! HAWKGIRL!
WE HAVE YOU AND YOUR GANG CORNERED, BYTH! SURRENDER!

Viñeta de *The menace of the dragonfly raiders* por **Gardner Fox** y **Joe Kubert** para The Brave and The Bold. DC Comics,1962.

Cubierta de **Murphy Anderson** para Hawkman nº 3, DC Comics, 1964

Antes de conseguir su propia cabecera, Hawkman apareció como invitado especial en el numero siete de la colección The Atom -que no por casualidad guionizaba **Gardner Fox**-. 1964 fue el año en el que comenzó a publicarse la primera colección del hombre halcón, contando con un equipo creativo -precisamente el que se ocupaba de la colección de Atom hasta ese momento- formado por el propio **Fox** y **Murphy Anderson**; tándem que realizaría los 21 primeros episodios, de los 27 que tuvo la colección y que la mantuvo viva hasta 1968.

El cambio en el tono de la serie constituye la principal característica a resaltar frente a las historias de la *Edad de oro*: si en aquellas estabamos ante un tipo de aventura más o menos detectivesco, ahora lo que prevalece es el estilo de aventura heroica en un contexto de ciencia-ficción; si bien es cierto que ahí era precisamente hacia donde **Fox** estaba llevando al personaje original en su última etapa. Algo no tan extraño en realidad, si tenemos en cuenta que **Gardner Fox** era un guionista con una tendencia innata hacia la ciencia-ficción, como demostraba en su labor como escritor de novelas. Así, resultaba habitual encontrar a Hawkman y su compañera compartiendo aventuras con héroes del tipo de Adam Strange, en colecciones como Mistery in Space.

Murphy Anderson, por su parte, era un dibujante correcto y su trabajo sigue los parámetros estilísticos de la época, en general, y los de **Kubert**, en particular; y si bien carece de la chispa de su predecesor, hay que decir en su favor que si de lo que se trataba era de emular a aquel, la batalla estaba perdida desde antes de su comienzo. **Dick Dillin** fue el dibujante encargado de la colección desde el numero 22 hasta su cancelación en el 27 y, como en el caso anterior y sin que deba interpretarse de forma peyorativa, su trabajo tampoco estaba a la altura del de su predecesor.

El cierre de la colección no supuso la desaparición de una cabecera del personaje, lo que se hizo fue refundir la serie con la de Atom -continuando con la numeración de esta última-. Así entre 1968 y 1969 se publicó Atom & Hawkman, que sobrevivió del número 39 al 45. **Anderson** y **Dillin** se fueron repartiendo el trabajo gráfico de estos siete episodios, mientras que del guión se encargaron **Fox**, **Kanigher** y un joven autor llamado **Denny O´Neil**.

Tras esto, el papel de Hawkman en el universo DC se vio restringido a apariciones como estrella invitada en diversas colecciones -de los Nuevos Titanes a Superman, pasando por Batman o Flash-, y sobre todo, a su labor en la JLA -si el original era miembro del gran grupo de su época, era lógico pensar que su sucesor también lo sería-. Hawkman fue uno de los personajes más importantes del grupo; y su carácter hosco y su gusto por los métodos drásticos -todo ello dentro de un orden, claro; todavía no habíamos llegado a los *grim and gritty* años ochenta- le generaba numerosos enfrentamientos con sus propios compañeros, en especial con Green Arrow debido al talante *liberal* de éste..

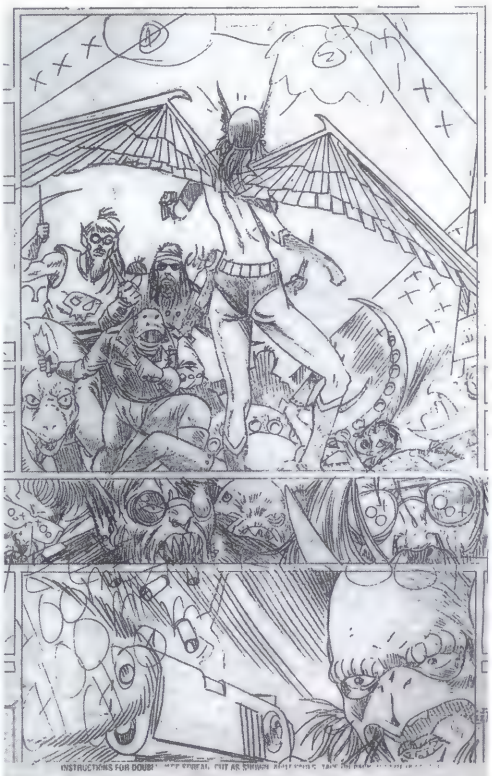
Las *Crisis en las Tierras Infinitas* no afectaron demasiado a Katar y Shayera que jugaron un papel muy secundario -de adorno de fondos, vamos-, siendo lo único destacable el que a su finalización se quedaran sin competencia para el título de *halcones oficiales* del universo DC.

En 1986, a raíz de los movimientos de recuperación de personajes clásicos, se decidió probar suerte con el hombre halcón pero con escasa fortuna. La colección, que fue precedida por una miniserie de cuatro episodios, que volvía a llevar por titulo el nombre del personaje, tan solo consiguió lanzar 17 números y un especial. **Richard Howell** fue el dibujante de todos ellos, encargándose **Tony Isabella** del guión de la miniserie, el especial y de los ocho primeros episodios de la serie y **Dan Mishkin** del de los restantes.

La mera observación de los nombres de los autores implicados en el proyecto -que, dicho sea de paso, merecen el mayor de mis respetos- hacen sospechar que tal vez no fueran los más indicados si lo que se pretendía era que compitieran con nuevas versiones de otros personajes como el Superman de **Byrne** o la Wonder Woman de **Perez**.

Entonces fue cuando llegó **Timothy Truman**.

Hawkworld



Lápices de **Timothy Truman** para el Hawkworld nº 31

Todo personaje tiene una gran obra; o al menos una obra que marca un antes y un después en su trayectoria. En el caso de Hawkman, y en contra de la creencia generalizada que sitúa en ese papel las historias de **Fox** y **Kubert**, esa obra es la miniserie *Hawkworld* de **Tim Truman**; y debe añadirse que se trata de una Obra Maestra total y absoluta de la narrativa dibujada.

En un principio **Truman** había concebido el proyecto con el fin de poder realizar una colaboración con **Gardner Fox**; pero desgraciadamente el fallecimiento de éste en 1986 lo impidió. De esa manera, lo que en un principio se había pensado como un trabajo conjunto terminó siendo una suerte de homenaje por parte del discípulo a su maestro. Huelga decir que **Tim Truman** es uno de los historietistas más importantes y personales del pano-

rama actual del tebeo norteamericano: obras como Grimjack, Scout, Jonah Hex o *The Black Lamb* así lo avalan. No es de extrañar, por tanto, que en Hawkworld desarrollase un trabajo de difícil catalogación y poco comparable.

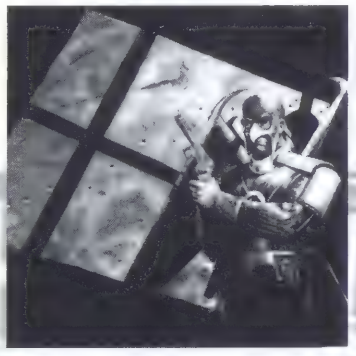
Hawkworld es, y todavía lo era más en el contexto temporal en el que se publicó -1989-, una obra atípica. Una obra atípica tanto desde el punto de vista temático, en el que se alejaba de una tópica revisión nostálgica para revelarse como una obra con una fuerte carga ideológica, como desde el punto de vista del producto, ya que **Truman** era un historietista procedente de las editoriales independientes y planteó a DC una férrea negociación de una serie de cuestiones, referidas por ejemplo a los derechos de autor, antes de comenzar la realización de la obra.

Estos tres episodios en formato prestigio recrean aquello que **Kubert** y **Fox** no contaron: los acontecimientos anteriores a la llegada de Katar, Shayera y Byth a nuestro planeta. Pero en realidad, ofrecen mucho más que todo eso: ofrecen la descripción del proceso de formación como persona, de toma de conciencia social, de uno de los privilegiados de una sociedad decadente que no es otra cosa que la extrapolación en clave de ciencia-ficción de la propia del autor de la obra.

Truman realiza un retrato despiadado de una sociedad que ha perdido sus señas de identidad, que se mantiene a través de la explotación de aquellas otras procedentes de otros planetas, que ha conseguido dominar gracias a su elevado potencial militar, y a las que obliga a servirle sin más esperanza a cambio que la de intentar sobrevivir, hasta el día siguiente, en las zonas más oscuras de un estado policial.

Resulta impresionante comprobar como **Truman** es capaz, en tan sólo 150 páginas, de narrar el proceso interno de maduración de un personaje, describir toda una civilización con distintas formas y niveles de vida y a la vez respetar, renovar y completar la leyenda del Hawkman de **Fox** y **Kubert**. Todo ello en un ejercicio de concisión narrativa, descriptiva y emotiva muy difícil de igualar. Como todas las obras de **Truman**, *Hawkworld* presenta pasajes de gran impacto emocional, como aquel en el que Katar abate a su padre -Paran Katar- cuando éste huía de la policía o aquel en el que descubre que Shayera es la niña que había sido, en teoría, rescatada en su primera misión.

Pero sobre todo cabe destacar una de las secuencias *más fuertes* emotivamente que se ha podido ver en el tebeo de las últimas décadas: aquella en la que Katar asesina, en la isla en la que cumple condena de reclusión, a uno de los sacerdotes/prisioneros para robarle unas alas que en realidad estaba elaborando para él, ya que aquel ya las poseía por su propia morfología.



En cuanto a la labor gráfica, no se aparta demasiado de los parámetros habituales del trabajo de **Truman**; si bien en este caso adquiere especial relevancia, por motivos obvios, la influencia de **Kubert**. **Tim Truman** es historietísticamente heredero directo de **Joe Kubert** y no solo por haberse formado como autor en la Escuela de éste. El montaje, la expresión o la manera de visualizar la acción de la obra de **Truman** responden a su personal evolución a partir del trabajo de su maestro. Destaca además la capacidad para contar, utilizando tan solo las imágenes -aspecto en el que **Truman** es, a su vez, un verdadero maestro-; y así, *Hawkworld* ofrece todo un muestrario de secuencias mudas que son un verdadero alarde de concreción y contundencia narrativa. Un último apartado a destacar sería el entintado de **Quique Alcatena**, que confiere al lápiz una elevada dosis de *ferocidad*, muy adecuada para una obra tan dura como es ésta.

En cuanto a la repercusión de la obra en el personaje, *Hawkworld* supuso una actualización del mismo que no quedo ahí sin más, sino que dio lugar a la versión de Hawkman de los 90. Lo primero a destacar del nuevo Hawkman es la redifinición visual del personaje que **Truman** lleva a cabo, dándole un aspecto mucho más paramilitar que el concepto clásico, para resaltar el origen marcial del personaje. Además, esa modificación del personaje trajo como consecuencia, como veremos más adelante, el que las versiones anteriores también se viesen alteradas.

De cualquier modo, el Hawkman de los 90 terminaría materializandose en una colección regular con el mismo nombre de la miniserie.

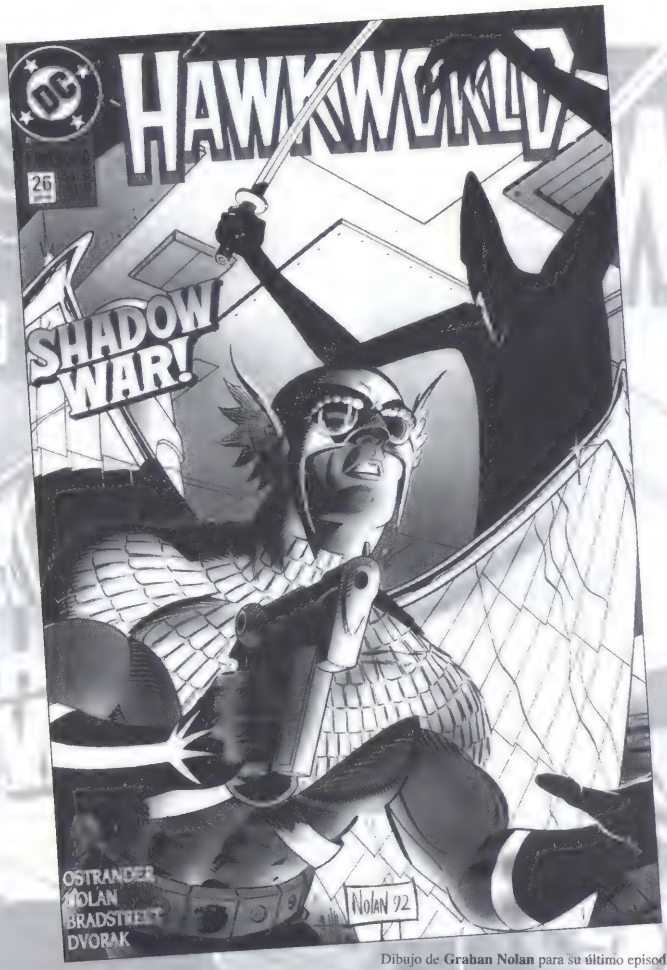
Treinta y dos números, más tres anuales, serían las cifras de una colección que se prolongó de Junio de 1990 a Marzo de 1993 y que en un principio fue escrita conjuntamente por **Tim Truman** y su colega y colaborador habitual **John Ostrander**; si bien el primero abandonaría tras los nueve episodios iniciales encargándose **John Ostrander**, ya en solitario, de todos los restantes. **Graham Nolan** fue el dibujante regular de la serie hasta el episodio 26, siendo sustituido por **Jan Duursema** -como anécdota estúpida puede decirse que al ser **Jan Duursema** la esposa de **Tom Mandrake**, **Ostrander** se encontraba trabajando simultáneamente con ambos cónyuges: **Duursema** en Hawkworld, y **Mandrake** en Spectre-.

Además, **Truman** regresaría a la colección para su cancelación, aunque ya solo como dibujante, encargándose de esa labor en los tres números finales. Como dibujante de la casi totalidad de la colección, **Nolan** realiza una labor meritoria, con ciertas inevitables reminiscencias al trabajo de **Joe Kubert** y **Tim Truman**. Narrativamente se muestra bastante correcto, aunque todavía sin la explosión de talento que demostró en su posterior trabajo en Detective Comics.

La historia, en la colección regular, arranca del punto en el que finalizaba en la miniserie de **Truman**: con Katar y Shayera dirigiéndose a la Tierra en persecución de Byth. La búsqueda y posterior captura de éste, es lo

Izqierda: Ilustración de **Timothy Truman** para la cubierta del segundo prestígio de Hawkworld. Editados en castellano por Ediciones Zinco, 1990.

Página definitiva de *Ostrander*, **Truman** y **Bradstreet** para el Hawkworld nº 31



Dibujo de **Graham Nolan** para su último episodio en la colección Hawkworld. DC Comics, 1992

que narran los números iniciales -los que cuentan con participación de **Truman-**. La acción se sitúa en Chicago y Katar y Shayera, que gozan de una especie de status diplomático, reciben la colaboración de la policía de esa ciudad. Durante aproximadamente el primer año de la serie, las historias suelen tratar sobre el proceso de adaptación de ambos protagonistas al nuevo planeta, enlazadas con tramas de carácter más urbano o policíaco que superheroico.

Una vez sentadas las bases de la serie, lo primero a lo que tuvo que enfrentarse **Ostrander** fue a un intento coherente de poner orden en el desbarajuste de versiones del hombre-halcón. Para ello, utilizó el primer anual de la colección en donde refundía el Hawkman de la Edad de Oro con el de la Edad de Plata, en un mismo Carter Hall, en cuyo origen nada tendría que ver Thanagar y en el que se obviaban las referencias a reencarnaciones faraónicas. El problema de la invención del noveno metal, unido al de la relación con el nuevo Hawkman, lo arregló a través de la figura del padre de éste: así, Paran Katar sería quien por un lado inventó dicho metal antigravitatorio y por otro, viajando a la Tierra de incógnito, trabó amistad con Carter Hall para *ayudarle* a que él también desarrollase la tecnología suficiente para elaborar ese metal.

El segundo año de la serie está más centrado en el establecimiento de una relación afectiva entre ambos protagonistas, alternándose el desarrollo de las historias entre la Tierra y el planeta de origen de ambos; primero a raíz de la orden que recibe Shayera de volver momentáneamente a casa -en donde se encontrará con importantes revelaciones sobre su propio pasado-, y posteriormente a través de un nuevo viaje, en este caso de ambos protagonistas.

Esta segunda vuelta a casa es narrada en una línea argumental, aparecida en los episodios 21 al 25, que lleva por esclarecedor titulo *Escape from Thanagar*. Para Katar el regreso no será demasiado placentero, toda vez que se produce en el marco de una conspiración cuyo objetivo es eliminar al hijo de Paran Katar. Además simultáneamente comienza una especie de revolución por parte de los habitantes de *la parte de abajo*, dirigida por un encapuchado llamado Shadowlord, cuya identidad ya habrán adivinado los lectores más avispados.

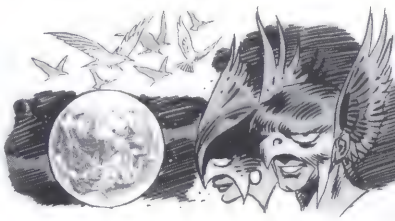
El efecto final será que ambos protagonistas, tras volver a la Tierra, pedirán un asilo político interplanetario; asilo que les será denegado gracias a las maniobras de la diplomacia de su planeta de origen, con lo que Katar y Shayera terminarán convertidos en proscritos de ambos mundos.

Los seis números que cancelaban la colección -27 al 32-, comprenden la línea argumental denominada *Flight´s end* y narran precisamente ese proceso de huida de los protagonistas que les llevará a refugiarse en Netherworld: una oscura parte de la ciudad de Chicago en la que habitan meta-humanos y otras rarezas que no tienen lugar en la sociedad, y en la que impera la ley del más fuerte -en realidad, una transposición de *la parte de abajo* del Hawkworld de **Truman-**. El más fuerte se llama Count Viper -un enigmático individuo aparentemente inmortal-, y enseguida se establecerá, entre otras razones por las curiosas dotes para la diplomacia de Shayera, un enfrentamiento directo entre él y Katar. El resultado de ese enfrentamiento será tal que al final del último número el lector no podrá determinar, a ciencia cierta, cual ha sido el destino de los protagonistas.

No quisiera terminar el apartado referido a Hawkworld sin señalar que, analizando conjuntamente la miniserie y la serie regular, estamos ante uno de los productos de mayor calidad publicados por DC en toda su historia: un ejemplo privilegiado de cómo manteniéndose fiel a las reglas del cómic-book se puede ir más allá, agrandando sus fronteras, mediante temáticas y tratamientos que escapan al tibio tono mainstream del tebeo superheroico; una obra distinta que ha contribuido, junto con otras como las series Spectre, Hitman o Starman o algunos productos de la línea Vertigo, a convertir a su editorial en la más importante cualitativamente del mundo.

Hawkman

Las respuestas a los interrogantes planteados al final de Hawkworld las encontraremos en la colección que comenzó a publicarse varios meses después, cuyas cifras serían de 33 episodios, más dos anuales y un número



Dibujo de **Joe Kubert** para The Brave and The Bold

cero, aparecidos de Septiembre de 1993 a Junio de 1996. El arranque de esta nueva serie nos presenta las actuaciones, bastante drásticas, de un inidentificado hombre-halcón.

Precisamente, la trama en los primeros seis números de la colección -a los que habría que añadir el primer anual aparecido simultáneamente al inicio de la serie- consiste en determinar, por un lado, si ese hombre-halcón es o no Katar y, por otro, saber qué ha sido de Shayera. Desafortunadamente, esos episodios son también los únicos que escribirá **John Ostrander**, pues **Duursema**, la dibujante inicial de la serie, abandonaría un episodio antes.

Hay que reseñar que tanto estos primeros episodios, como los realizados en la serie anterior, constituyen el mejor trabajo desarrollado por **Jan Duursema**, debido sobremanera a la espectacularidad visual que consigue trasmitir a sus páginas. Por desgracia estamos ante una dibujante que, a pesar de su innegable talento para la narrativa en imágenes, nunca ha cosechado el reconocimiento merecido para su labor; tal vez porque no ha tenido la oportunidad de desarrollar un trabajo continuado en una colección durante tiempo suficiente.

Sea como fuere, tras dos episodios de relleno realizados por **Paul Kupperberg** y **Luke Mcdonnel** -centrados en personajes creados en el primer anual de la serie-, llegará un nuevo equipo creativo formado por **William Messner-Loebs** y **Steve Lieber** cuyo trabajo abarcará del número 8 al 27.

El resumen que se puede hacer es que estando ante dos buenos historietistas -el primero es un guionista de reconocido prestigio, mientras el segundo mejora episodio a episodio-, no lograron darle una buena orientación ni a la serie, ni al personaje.

Lo innegable es que su entrada en el universo de los hombres-halcón resultó contundente y ya en la primera línea argumental, desarrollada en los números 9 al 13 y titulada *Godspawn*, consiguieron mandar todo lo desarrollado en Hawkwold a tomar por el c... ; perdón, quiero decir que redefiniron el concepto de Hawkman.

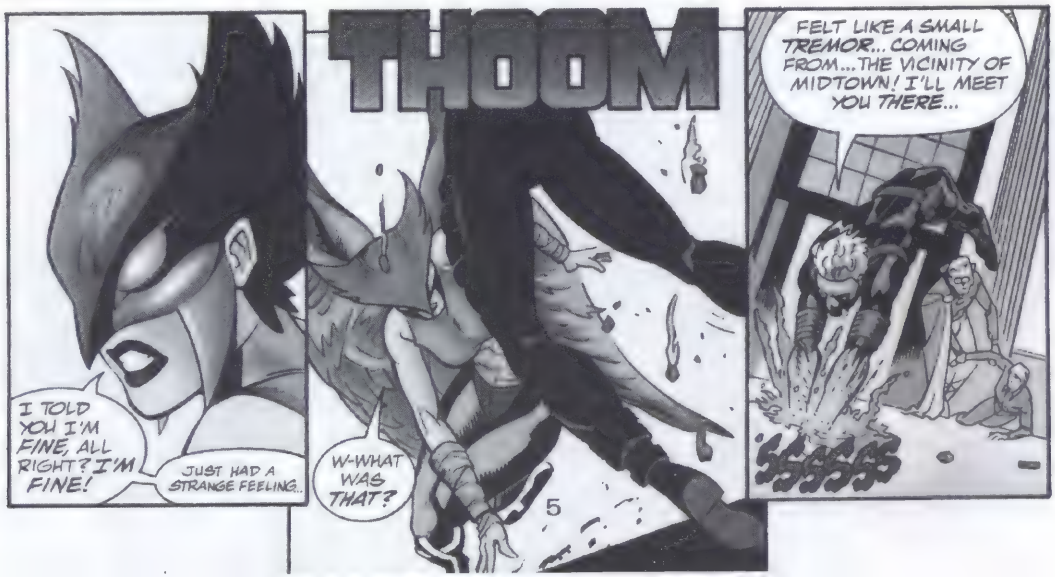
I'M HUNTING SOME PEOPLE WHO MAY HAVE REASON TO BEWARE THE NAME OF HAWKMAN. THE BEST WAY TO BRING THEM OUT WAS TO BE HAWKMAN.
I WANT THE NAME OF THE ONE WHO HIRED YOU. HE'LL TELL ME WHO HIRED HIM AND SO ON-- BUT WE'LL START WITH YOU.
T-I CAN'T DO THAT...
YOU CAN AND YOU WILL OR I'LL DROP YOU AND LET THEM DEAL WITH YOU.
KILL 'IM!
BUST 'IS BONES!
EAT HIS HEART!

Viñetas de **Jan Duursema** para el nº 1 de Hawkman, con guión de **Ostrander**. DC Comics, 1993.

Para ello empezaron jubilando a Shayera y posteriormente crearon una entidad conocida como Hawkgod, que venía a ser una encarnación demente del concepto del hombre-halcón que traspasaba parte de su locura al campeón alado de turno -se introducía el concepto del portador del estandarte del halcón como un héroe atemporal: un héroe con distintas encarnaciones a lo largo del espacio-tiempo-. Además contaron con la inestimable ayuda de **Dan Jurgens** que durante el desarrollo del crossover *Zero Hour* tuvo la genial idea de refundir a este Hawkgod, a Hawkgirl y a ambas encarnaciones *activas* de Hawkman en una sola entidad que sería un nuevo Katar Hol.

Las modificaciones que supusieron esta nueva versión de Hawkman, abarcan distintos ámbitos, comenzando por el propio diseño del personaje que pasa a ser una versión ligeramente modificada del de la Edad de Plata; a lo que habría que añadir cambios en la propia morfología y fisiología del protagonista -por ejemplo, a partir de ahora las alas no serán un postizo si no que le saldrán literalmente de la espalda-. Además supone también una modificación en el comportamiento del

Aportación de **Marcos Martín** a la nueva colección de la JSA con guión de **Goyer** y **Johns** JSA nº 6. DC Comics, 1993.


I TOLD YOU I'M FINE, ALL RIGHT? I'M FINE!
JUST HAD A STRANGE FEELING..
THOOM
W-WHAT WAS THAT?
FELT LIKE A SMALL TREMOR... COMING FROM... THE VICINITY OF MIDTOWN! I'LL MEET YOU THERE...
5

personaje, que se volverá todavía más huraño y violento.

Durante esta etapa se produce también un cambio en la orientación de la colección que se desplazará hacia un tipo más superheroico de aventura, con numerosas participaciones de personajes invitados como Aquaman, Black Condor o Anima.

Potenciándose además la integración en el universo superheroico de la editorial, mediante un papel más activo del personaje en la JLA y apariciones como invitado en diversas colecciones.

Es probable que esto se deba a un decisión de política editorial en el enfoque para la nueva colección, ya que ya **Ostrander** y **Duursema** en su trabajo en los primeros episodios introdujeron más invitados estelares -Green Lantern, Wonder Woman y la JLA- de los que aparecían en la colección completa de Hawkworld.

El elemento de mayor potencial, desde el punto de vista del planteamiento de la colección, sería la conversión de Shayera en una agente de policía de la ciudad de Detroit, pero en realidad la falta de un desarrollo más allá del esbozo impide su fructificación.

Aun así, el balance de esta etapa tampoco tiene que ser necesariamente negativo, el producto es historietísticamente de calidad, aunque se haya perdido la oportunidad de seguir desarrollando un trabajo diferenciador para ofrecer, en esencia, lo mismo que la inmensa mayoría de las colecciones de cómic-books. **Messner-Loebs** es un muy buen escritor de textos, centrándose en ese apartado lo más destacable de su labor en la serie. **Lieber** por su parte va superando poco a poco su condición de primerizo, revelándose como un dibujante de gran potencial -no es de extrañar por tanto que **Matt Wagner** lo terminase fichando para sus Grendel Tales-.

Un aspecto que habría que destacar como positivo del trabajo de **Messner-Loebs** y **Lieber**, aparece al analizar la situación en la que dejan el personaje a la conclusión de su etapa: elaboran un final abierto para permitir a quien venga a continuación realizar su propia versión sin verse excesivamente lastrado por la anterior.

Para ello utilizan sus dos últimos episodios -26 y 27-, integrados en el crossover *Underworld Unleashed*, para que Hawkman realice un exorcismo de sus demonios interiores; de la influencia tanto del Hawkgod, como de las encarnaciones del concepto del hombre-halcón habidas y por haber.

Tampoco hubo demasiada oportunidad para obtener beneficio de las facilidades dejadas, ya que a continuación aparecieron dos historias -una de un episodio de **McLaughlin** y **Ellis**, y otra de dos de **McCreal** y **Castrillo**- que se limitaban a reproducir el mismo modelo anterior pero, sobre todo, sin el talento de **Messner-Loebs** para los textos.

La cancelación de la colección corrió a cargo de **Christopher Priest**, guionista de reconocida solvencia, en una última línea argumental de tres partes -episodios 31 al 33- que lleva por titulo *Hunted, Hunter, Prey*.

La historia comienza cuando un enigmático detective llamado John Jones comienza a investigar una serie de asesinatos cuyo principal sospechoso es cierto individuo alado; para esa investigación pedirá además ayuda a cierta policía cuya identidad no es difícil de adivinar.

Tanto **Priest** como los dibujantes, **Howard Porter** y **Mike Collins**, realizan un buen trabajo, elaborando una trama interesante y narrandola con brillantez; con la dificultad adicional de que al final de la misma se debe mandar convenientemente al protagonista al limbo, como medida cautelar hasta que a alguien le diera por volver a integrar el concepto del hombre-halcón en el universo DC.

Y ese alguien lo constituyeron **James Robinson** y **David S Goyer** en su nueva serie de la JSA -en la que el primero cedería su sitio a **Geoff Johns** a partir del sexto número-. Esta nueva JSA, que por cierto presenta como ilustrador a **Stephen Sadowski**, nos ofrece también una nueva Hawkgirl, bautizada como Hawkgirl II.

Se trata de Kendra Saunders, nieta del hermano de la Hawkgirl de la *Edad de oro*, Shiera Hall, y heredera del secreto del *noveno metal*. Aunque tampoco termina aqui la relación de los nuevos miembros del grupo con los héroes alados originarios; y así nos encontramos con el regreso de Hector Hall desde el olvido al que le habían mandado **Gaiman** y **Bachalo** en Sandman, gracias a la intervención del espíritu de Kent Nelson, el Dr. Fate original, para asumir precisamente el papel de nuevo Dr. Fate. La serie todavía lleva pocos meses en el mercado pero no cabe duda de que sus autores están realizando un trabajo sorprendente y refescante.

Hasta aqui tendríamos la historia impresa en papel del hombre y la mujer halcon. La rumurología nos dice que DC pretende que el 2000 sea el año de Hawkman.

Para ello ha comenzado la publicación de una serie de tres prestigios titulada *Legend of the Hawkman*, realizada por **Ben Raab** y **Michael Lark**, que revisa el origen del personaje; a la que se uniría el retorno de Hawkman en la JSA, en un arco argumental de cuatro episodios para el que regresaría también **James Robinson**. En breve sabremos si es así o no.

Howard Porter ilustra la historia, de **Christopher Priest**, *Hunter* en el nº 31 de Hawkman. DC Comics, 1996.

I CANNOT TELL YOU! I CANNOT TELL YOU BECAUSE IT IS TOO HORRIBLE!
AND ALSO BECAUSE SERGIO HASN'T FIGURED THAT PART OUT YET!
IN THAT CASE, LET'S GO BACK TO FIGHTING!

Puestos a destruir la DC Comics, **Sergio Aragonés** tomó a Hawkman como hilo conductor de su parodia. DC Comics, 1996

Hace poco hablábamos en estas páginas con **Javier Pulido**, un autor que había llegado al mercado americano pese a no tener una dilatada trayectoria detrás. En esta ocasión hemos querido charlar con otro de los autores que más admiramos de entre los últimos en dar el salto a los USA: **Ramón F. Bachs**, que por el contrario si que había dejado un montón de páginas detrás suyo en el mercado español.

Tras hacerse un hueco y un nombre con *Manticore* para Camaleón, trabajar en la línea Laberinto de Planeta con *Saturn Babe* y con *Yinn*, hacer su aportación al universo Fanhunter, en el especial *Golden Pussy*, o hacer el tomo *Castor y Pollux* para Dude Cómics, **Bachs** ya era un autor con un estilo totalmente definido. Un estilo *cartoon*, con una habilidad asombrosa para la gestualización y la expresividad de los personajes, con los fondos de las viñetas perfectamente trabajados y con un *storytelling* siempre acertado. Un autor de esos contados capaces de hacer que lo difícil parezca fácil.

Ahora, tras la serie limitada de cuatro números entre el Joker y la Máscara, parece que los nuevos trabajos –como el arco argumental de *La guerra de las galaxias*– no faltan, y que se ha hecho un hueco estable en la industria. Esto es lo que nos contó.

por **Jorge Iván Argiz**

Dentro de un medio, como es el del cómic, donde un gran porcentaje de los profesionales son autodidactas, tu destacas por ser uno de los autores salidos de la escuela JOSO. ¿Hasta que punto crees que el hecho haber tenido formación académica te ha ayudado?

Es algo muy interesante porque hay cosas que no puedes aprender tu solo, además viene siempre muy bien estar en contacto con otra gente y con otras personas que llevan mucho en esto, que saben más de un truco que ya han necesitado, y que pueden orientarte y ayudarte mucho mejor. La verdad es que aunque sólo fuese por el trato con los profesores, la experiencia ya merece la pena; pero además están los compañeros, gente a la que le interesa lo mismo que a ti, con los que aprendes y de los que aprendes, y es algo que yo creo que sí que merece la pena. Al menos yo considero que a mí me la valió.

Abajo: portadas de los tres números de la miniserie *Manticore*. Por **Busquets** y **Bachs**. Camaleón ediciones, 1998.

De todas formas, mirando algunos de tus bocetos y dibujos de aquella época, se nota que tu dibujo iba a tirar por un estilo mucho más realista. Sin embargo, el Bachs **que todos conocemos está mucho más cercano al estilo *cartoon*, al estilo de las series de animación que a ningún otro. ¿Qué originó ese cambio en tus planteamientos como dibujante?**

Yo creo que fue al descubrir a **Jeff Smith** hace ya bastante tiempo. De hecho, cuando llevamos el proyecto de *Manticore* a Camaleón, la serie iba a tener un estilo con un acabado más realista. No demasiado realista tampoco pero sí con un estilo y unas proporciones mucho más reales. Pero claro, yo había estado mirándome cosas de Jeff Smith porque alguien en la JOSO, que ahora mismo no consigo recordar, se había comprado un tomito y me lo había dejado mirar. Así que yo fui y me compre varios. Y nada, me empapé tanto que cuando llevé el proyecto definitivo a Camaleón ya era con un estilo más cercano al que tengo ahora y del que, como dices, no me he alejado demasiado. Pero también es porque es como me gusta dibujar.

***Manticore* tenía guiones de** Busquets, **autor con el que has coincido bastantes veces más ¿cómo os conocisteis?**

La verdad es que en la JOSO. En un principio, en los dos primeros cursos no coincidimos porque no nos toco la misma clase, pero al llegar el tercer curso si que fuimos juntos, y a partir de ahí surgió la idea de hacer un fanzine, de colaborar juntos, y un largo etcétera entre el que destaca ser buenos amigos.

Cuando *Manticore* salió a la calle me pareció una serie en la que veía un dibujo de un estilo bastante marcado y del que te alejaste bastante poco ¿ya tenías claro por donde querías tirar?

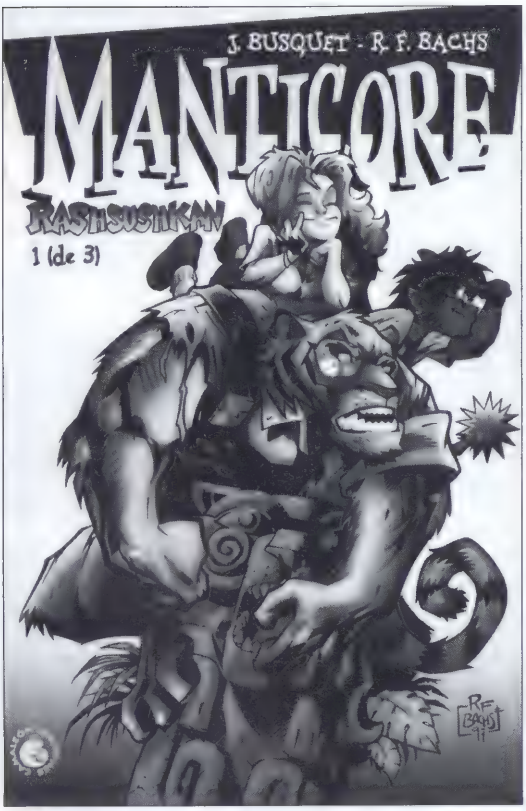
Bueno, es cierto que he progresado sobre mi estilo que cambiado a otro, de todas formas es discutible lo de que mi estilo ya estuviese muy definido –risas–. La verdad es que yo ya llevaba un tiempo haciendo bastantes páginas, aunque fuese a un nivel de clase, y el hacer páginas es lo que te va marcando por donde vas. Pero hacer *Manticore* fue lo que de verdad me centró, ten en cuenta que fue la primera vez que hacía veintidós páginas seguidas, que también te marca mucho.

Y las críticas fueron buenas

Si, eso fue algo raro, tan de repente.

De hecho, junto a *Gorka*, *Mondo Lirondo* y dos o tres cosas más, es de esas series de las que todo el mundo ha oído hablar y que tienen aura de material de calidad

Si, pero lo cierto es que yo no soy consciente de



ese tipo de cosas. Es posible que sea así, y de hecho es de lo que más me sigue pidiendo dibujitos la gente. Estoy seguro que me piden dibujos mucha más gente de los que la tienen o la han leído.

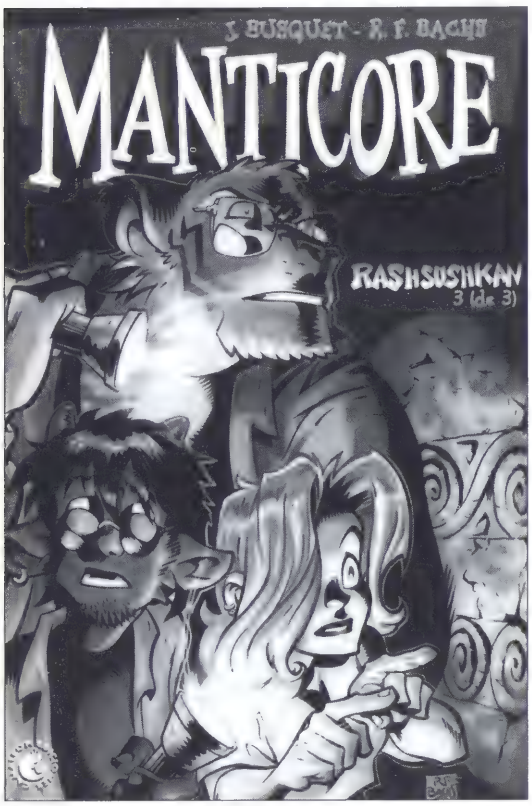
No sé si estarás de acuerdo conmigo, pero yo noté un bajón bastante considerable en el segundo número de la serie. Tanto a nivel argumental, como en dibujo, que sin duda fue el menos cuidado ¿sucedió algo?

Si, que ese episodio se tuvo que hacer demasiado rápido. Por el tema de siempre de las fechas de entrega….se quería tener para el Salón de Barcelona y en vez de decidirse con tiempo se decide cuatro semanas antes o tres semanas antes. Luego fue una lástima, porque además recuerdo que se entregó a tiempo pero no acabó saliendo a tiempo porque Camaleón tuvo un problema de imprenta y todas sus novedades se retrasaron un par de semanas y no estuvieron para el Salón.

En ese momento fue cuando os planteasteis hacer la primera historia más o menos larga del personaje…

Sí. Quisimos hacer una miniserie de tres números y creo que fue lo mejor que se hizo con *Manticore* porque por fin se centró un poco más el personaje. De todos modos, tanto **Busquets** como yo, pensamos que nos quedamos sin llegar a lo que hubiese podido ser la serie. Porque a partir de ahí teníamos pensado partir de cero y hacer algo más serio desde un punto de vista argumental, algo en lo que pudiésemos con calma ir desarrollando a todos los personajes, meter secundarios poco a poco, crear subtramas….

¿Y la idea de Planeta de recopilarlo todo en un tomo que te pareció? Me imagino que te encantaría ver así tu obra?



¿NO TENDRÍAMOS QUE HABER LLEGADO YA AL CAMPAMENTO?
NO LO ENTIENDO. LLEVAMOS HORAS CAMINANDO.
¿PERO QUÉ...?
¿DÓNDE ESTAMOS?
EN UN TEMPLO ABANDONADO... NOS HEMOS DESVIADO DE NUESTRO CAMINO 10 KM HACIA EL NORTE.
SI NOS DAMOS PRISA, LLEGAREMOS AL CAMPAMENTO ANTES DEL AMANECER.
ESPERA... ¿POR QUÉ NO ENTRAMOS?

¡Ah, muy bien! Porque queda perfecto en la comicoteca un tomo mío enterito –risas–. Además yo siempre he sido defensor de los tomos recopilatórios al estilo de los que hacen en Estados Unidos, como los de Bone que hablábamos antes, por ejemplo. De todas formas lo mejor para mí es que mucha gente que había oído hablar de la serie y que no podía encontrar los primeros números, podía por fin conocerla y tenerla toda junta de una sola compra. A mí la verdad es que fue una idea que me encantó desde la primera vez que la oí, y me puso muy contento, ya te lo puedes imaginar.

Algo que no sabe demasiada gente es que justo antes de tu salto profesional a los Estados Unidos ya tenías aprobada en Planeta una serie más de *Manticore* ¿verdad?

Sí, lo que nos habían propuesto era hacer otra limited serie del personaje, incluso haciendo solo el lápiz y sin pasarla a tinta. Pero todo esto coincidió con el cierre de la línea Laberinto y todo eso, y yo nunca supe claramente si la cosa seguía adelante o no, pero me parece que interés si que tenían, ya que se volvió a hablar un par de veces.

¿Habías llegado a hacer diseños, páginas o algo de material nuevo? Cuéntanos un poco lo que nos hemos perdido.

Había una especia de idea básica de la que par-

Arriba: primera página de *Manticore*. **Busquets** y **Bachs**. Camaleón ediciones. 1996.

tía la historia y sobre la que yo sí que había hecho un montón de diseños, pero no había empezado a dibujar ninguna página. Iban a ser tres o cuatro números y queríamos que todo estuviese mucho más cohesionado. La acción transcurriría toda en una isla desierta... bueno, desierta no, era una isla donde unos chicos estaban ayudando a una especia de investigación animal. Algo cercano temáticamente a Parque Jurásico que era también de por esa época más o menos. Queríamos también que hubiese aventurillas con piratas y esclavos de razas raras.... ¡no sé!. Un batiburrillo de un montón de cosas que fuesen todas juntas algo entretenido.

Abajo: página de *Manticore Sub-World Attacs!*. Por **Busquets** y **Bachs**. Camaleón ediciones, 1997.

Otro de los primeros trabajos tuyos que nos llegaron fue *Yinn*, dentro de la línea Laberinto. Una cosa que tampoco ha trascendido mucho es que este proyecto en realidad ya lo habías presentado antes que *Manticore* ¿no?

Sí, presenté un año antes el proyecto de *Yinn* que el de *Manticore*, pero como en Camaleón se decidieron mucho antes, nos pusimos primero con *Manticore* mientras esperábamos la respuesta de Planeta y después, cuando ya nos dieron luz verde, si que nos pusimos con los cuatro de la serie de *Yinn*.

Hubo quien dijo en alguna crítica que igual ti dibujo no era el más adecuado para un guión como Yinn, que a priori necesitaba algo más serio o realista ¿qué opinas?

No sé, todo el mundo tiene sus gustos. Yo también oí ese tipo de comentarios cuando la serie apareció, pero sin embargo yo si que estoy muy contento con como ha quedado. Si acaso como suele suceder cuando tienes cuatro números por delante y quieres que salgan a tiempo, es que en algunos momentos te das demasiada prisa. Pero eso es normal y me ayudó mucho, porque fue la primera vez que dibuje cuatro números de un tirón, y eso son pequeñas pruebas que vas encontrándote y que has de ir pasando si quieres trabajar bien en esto. Aumento mi confianza en mi mismo de cara a trabajar con continuidad.

¿Y cómo fue trabajar con un profesor tuyo?

Bien, muy bien. La verdad es que fue todo muy bien.

¿Cuáles son las principales diferencias entre Polls **y** Busquets**, teniendo en cuenta que son los dos guionistas con los que más has trabajado?**

Esta es la pregunta conflictiva .....

O sea, que me vas a dar una respuesta diplomática ¿no?

No –risas–. A ver, son gente que aunque parezcan diferentes trabajan bastante igual –no olvidemos que **Polls** también le dio clase a **Busquets**– y en lo que más se diferencian es en las referencias que toma cada uno de ellos. Quizás por el rollo de edad, por el tema generacional, encajó más con **Busquets** porque tenemos referencias muy idénticas y un rollo más parecido, tanto de películas como de nuestro amor por los Teleñecos y por las cosas divertidas y de aventuras. Y con **Polls**, las referencias son de gente mucho más clásica y más trabajada a nivel profesional. Eso sí, ninguno de ellos me parece ni mejor ni peor, tan sólo son muy distintos en ese aspecto, pero son grandes guionistas y tengo suerte de haber trabajado con ellos.

Cuando hiciste con nosotros en Dude Comics la precuela de *Yinn*: *Castor y Pollux,* se notó que, sin perder tu seña de identidad y tu estilo propio, cambiaste hacia un estilo mucho más recargado y más superheroico, para que nos entendamos. ¿Por qué tomaste esa decisión?

Bueno, yo lo que intento –sin ser algo muy consciente– es, sin cambiar mi estilo como tu dices, adaptarme un poco al estilo que necesita el guión. Yo creo que con un estilo más parecido a lo que hice en *Manticore*, por ejemplo, *Castor y Pollux* no hubiese podido hacerse bien. Lo que sí que no creo es que haya un tipo de historieta que no pueda dibujar, que también lo he oído alguna vez.

En *Castor y Pollux* intenté acercarme lo máximo posible a un aspecto realista, porque dentro de lo que cabe era una historia dura, bastante fuerte. Pese a todo me salió demasiado cartoon en algunos momentos y que también me sirvió de experiencia interesante para ver que podía hacer un tipo de cosas que no había tenido que intentar antes.

Bueno, tal vez entre ese tipo de cosas podamos incluir el dibuja a la protagonista con un aspecto adulto. Recuerdo los primeros bocetos de Caronte que nos mandaste, y parecía una niña.

Sí, la hice crecer un poco de edad porque es cierto que era más adecuado para el tipo de personaje que era.

También es de todos los cómics que has

hecho en el que se nota un mayor trabajo por página, en lo que a detalle se refiere, y eso es algo que el lector agradece .

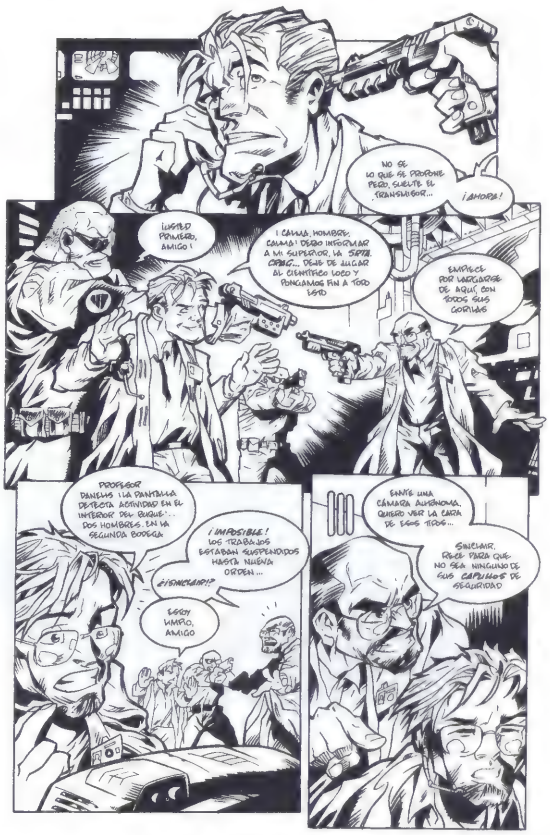
Sí, eso fue una prueba personal totalmente deliberada para saber lo que podía dar de sí haciendo lo más cercano posible a una página al día en caso de que lo pudiese necesitar. Aproveché que este guión pedía mucho decorado, mucho fondo, mucho detalle, para poder hacer la prueba en algo que lo necesitase y no solo por hacerla. Además –y ahora es cuando viene el peloteo descarado– la edición era muy guapa, con el lomito y esos bocetos al final que siempre ha sido algo que como lector me gusta mucho encontrar. Merecía la pena que quien lo comprará, junto a esa presentación, se llevase algo igual de trabajado.

***Castor y Pollux* apareció a la venta poco después que *Saturn Babe*, un especial que hiciste de nuevo para la Línea Laberinto y de nuevo con** Busquets**, háblanos un poco de cómo surgió la idea de este trabajo.**

Si, como *Saturn Babe* se retrasó un poco en salir y con *Castor y Pollux* fuimos incluso justos, pues casi coincidieron en aparecer. *Saturn Babe* surgió del modo más tonto que te puedes imaginar, porque yo hice un dibujo en uno de esos momentos de calma y reposo, de aquellos que ya no hay, y me había gustado bastante. Era una especie de pirata del espacio en plan Barbarella, muy de los años sesenta, y le pregunté a **Busquets** si podríamos hacer algo así, en esa onda. Así que así surgió todo. Después aquello aun cambió muchas veces de argumento y de idea, y al final salió lo que salió.

¿Teníais pensado darle algún tipo de continuidad al personaje?

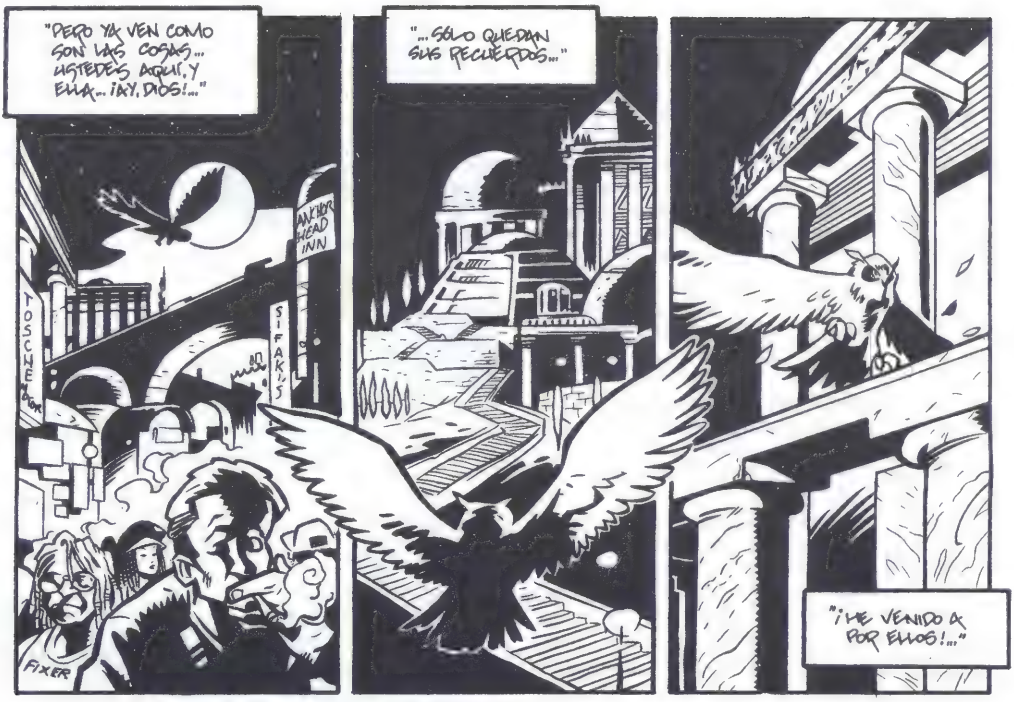
Siempre que se trata de historias con **Busquets** es posible volver a retomar los personajes y darles continuidad, lo que pasa es que por lo que sea nunca se acaba haciendo aunque haya intención de ello.


NO SE LO QUE ES PROFUNDO PERO, SUELTE EL TRANSISTOR...
¡AHORA!
¡LUGAR PRIMERO, AMIGO!
¡CALMA, HOMBRE! CALMA! DEBO INFECTAR A MI SUPERIOR, LA SEPTIL CRIAC... DEJE DE JUGAR AL CIENTÍFICO LOCO Y RINDÁMOS FIN A TODO ESO
EMPIECE POR LARGARSE DE AQUÍ CON TODOS SUS CORTES
PODEROSO DANOS LA CONTRASEÑA DE ESTA ACTIVIDAD EN EL INTERIOR DEL BUQUE... DOS HOMBRES, UN VIA SEGUNDA BODEGA
¡IMPOSIBLE! LOS TRABAJOS ESTABAN SUSPENDIDOS HASTA NUEVA ORDEN...
¿TRAICIONARTE?
LOCOY IMPIO, AMIGO
¡ENTRE UNA CÁMARA AUTÓNOMA. QUIERO VER LA CARA DE ESOS TIOS...
SALTAR. DEJE PARA QUE NO SEA NINGUNO DE SUS CAPRICHOS DE SEGURIDAD

También realizaste *Golden Pussy* para el universo Fanhunter de Cels Piñol**, ¿qué tal la experiencia?**

Me lo pasé genial, fue muy divertido. Además creo que es el Fanhunter menos Fanhunter que se ha

Arriba: página de *Yinn, el retorno de los genios*. **Polls**, **Bachs** y **Xiques**. Planeta DeAgostini, 1997
Al lado: primera y última portadas de la serie *Yinn*.


"PERO YA VEN COMO SON LAS COSAS... USTEDES AQUÍ, Y ELLA... ¡AY, DIOS!..."
"...SÓLO QUEDAN SUS RECUERDOS..."
"¡HE VENIDO A POR ELLOS!..."
TOSCHE
SIFAKIS
FIXER

hecho. La idea era hacer una parodia de las películas de James Bond y meter todos los tópicos y todas las ocurrencias divertidas que se nos ocurrieran y que saliese algo divertido. Yo creo que lo hemos conseguido, espero que a la gente también se lo haya parecido. Pero desde luego, fue muy divertido.

Y antes de pasar a hablar de tu nueva etapa en el mercado americano, cuéntame que proyectos has tenido a lo largo de estos años con Polls, Busquets **o cualquier otro autor y que no llegase a ver la luz**

Bueno, llegamos a presentar un proyecto a Glenat, pero sobre todo hubo una cosa con Norma que estuvimos **Busquets** y yo muy a punto de hacer. Se trataba de cuatro números, reunidos en dos tomos de dos números cada uno, por lo que quedaba más o menos en 44 páginas por tomo, y en ellos el argumento principal era el de un mago como el Dr. Extraño, pero en una ambientación de los años treinta, justo entre las dos guerras. Nuestro principal propósito esta vez era cuidar un poco más la ambientación, que era algo que no habíamos hecho demasiado hasta la fecha. Queríamos acercarnos a un tipo de lector más cercano al que puede tener la línea Vertigo, por ejemplo, queríamos buscar un lector más adulto pero sin renunciar por eso a la aventura y la fantasía

Esa es otra cosa que te quería comentar yo, en todos tus trabajos la palabra que más me viene a la cabeza al pensar en ellos es precisamente aventura. Parece ser que es como más cómodo te siente, pero ¿serias capaz de desenvolverte bien en cualquier tipo de género?

Lo cierto es que no lo sé. Hasta ahora sólo he hecho cosas así en plan de aventuras. No he hecho otro tipo de tebeo y si lo he hecho era un tebeo en el que además del resto también había bastante aventura y que se podría catalogar dentro de ese género, pero bueno... la verdad es que es lo que más me gusta.

Pues hablando de aventuras, vamos a hablar de tu aventura americana. Cuéntanos un poco como surgió tu primer trabajo en la serie limitada entre el Joker y la Mascara, como te encontraste...

Vamos a ver.... Creo que todo surgió por la propuesta de **David Macho** de llevarme cosas a San Diego. Ahí se entró en contacto con **Gil Amara**, que es un editor de Dark Horse, y me propuso hacer un pin–up para la serie de SpyBoy. La hice, estuve muy contento por ello, y a partir de ahí me surgió la posibilidad de hacer esta serie limitada que evidentemente acepté, porque además son dos personajes que me gustan mucho.

Arriba: viñetas del nº 3 de *Yinn*, por **Polls**, **Bachs** y **Xiques**. Planeta DeAgostini, 1997.
Derecha: página de *Manticore. Rashushkan*. Por **Busquets** y **Bachs**. Camaleón ediciones, 1998
Abajo: fragmento de la contraportada de *Saturn babe* Por **Busquets** y **Bachs**. Planeta DeAgostini, 1998.

Y que se adaptaban perfectamente a tu estilo

Exactamente, por lo que era una enorme oportunidad para mí. Antes de esto pude hacer una especie de historieta de diez páginas con el personaje de SpyBoy para la publicidad de los teléfonos Motorola, que es el que tengo pero por casualidad, y lo hice super rápido porque me dijeron que tenían mucha prisa, y después ya me puse con la serie limitada. A partir de ahí, ya te puedes imaginar, fueron cuatro meses en los que me lo pase muy bien.

Lo pasaste muy bien, pero ¿cómo llevaste el habituarte al ritmo de trabajo?

Pues no sé. La verdad es que yo siempre creí que todo eso de las fechas de entrega era algo muy bestia que si llegaba hasta allí me traería de cabeza, y la verdad es que no tuve ningún problema al respecto. Yo tenía unas fechas que me daban un margen de un número al mes, por lo que podía hacer una página al día y me sobraban días. Las portadas las había hecho de un tirón antes de nada, así que solo tenía ya que preocuparme del interior del número. La verdad es que fue todo bastante cómodo… el único problema que tuvimos fue quizás que el guionista, **Henry Gilroy**, se retrasaba y aunque el primero lo entrego entero y a tiempo, luego el resto ya le fue costando un poco más.

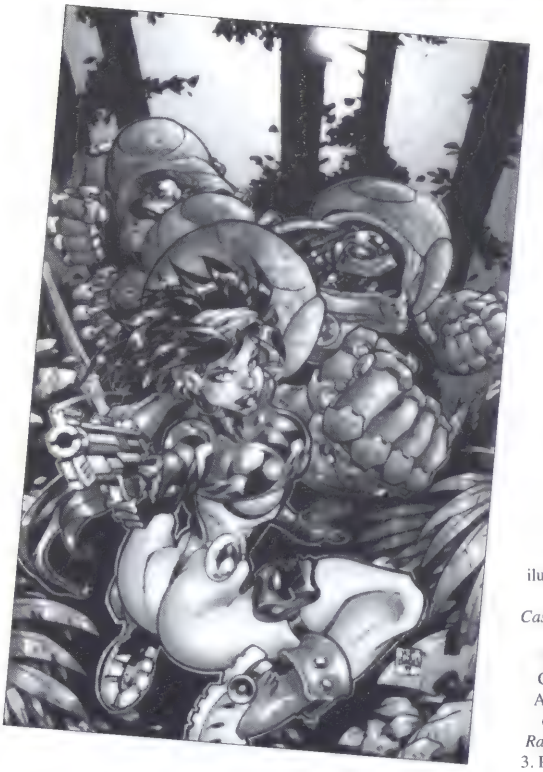
¿Cómo te llegaban los guiones, en forma de plot o de guión técnico?

Era guión técnico y estaba bastante bien detallado todo. Aunque sobre el guión tuvimos que hacer algunos cambios, pero no me puedo quejar porque no eran por mi dibujo, sino por algún asunto de censura.

Ponme algún ejemplo

Por ejemplo, había una caja fuerte que caía encima de un tío, muy en el rollo *cartoon*, y se le veía con los brazos y las piernas saliendo de debajo de la caja. Yo creía que era una forma muy limpita y clara de mostrarlo, sobre todo porque los niños están cansados de verlo en los dibujos animados y lo aceptan y no pasa nada, pero para ellos era demasiado violento y duro así que tuve que quitarlo.

También el culo de la Poison Ivy al final de número dos, que como se le veía demasiado me mandaron cubrírselo un poco de hojitas que lo tapasen un poco. Pero bueno, no pasa nada, se hacen los cambios y ya está.



Arriba: ilustración para portada de *Castor y Pollux*. Por **Polls** y **Bachs**. Dude Cómics, 1999
Abajo: viñetas de *Manticore Rashsushkan* nº 3. Por **Busquets** y **Bachs**. Camaleón ediciones, 1998

¡MENUDA HISTORIA, CHICA!
SE QUE PAREZCO LA TIPICA HISTERICA DE LA PELICULA, QUE NO PARA DE GRITAR Y PREGUNTARSE QUE LE ESTA PASANDO, PERO ES QUE..

Arriba: portada de **Bachs** para el *University 2*, en edición de Kaleidoscope, 1999
Abajo: portadas de **Bachs** para los tres primeros números de *Joker/Mask*. Dark Horse , 2000

¿Te dijeron algo sobre que les había parecido tu trabajo?

Supongo que les gustó, pero eso es algo que nunca vas a tener del todo claro. La mejor forma de verlo es que me han encargado cosas después de aquello, así que supongo que si que contentos deben estar.

También realizaste un pin–up para la serie Madman ¿no?

¡Ah, sí!. Pero eso fue otra historia. Porque la gente de las *Jornadas del Cómic de Alicante* entraron en contacto con **Mike Allred** porque le querían invitar y le enviaron unos dibujos míos de Madman que se ve que le gustaron. Así que me pidió si le podía enviar uno de ellos para que lo colorease su mujer y saliese en el número cinco de Atomics. Y nada, yo encantado lo envíe sin dudarlo.

Y un día, nos llega una gran sorpresa. Estamos tranquilamente mirando la página web de Crimson y allí podemos leer que habrá un especial de la serie realizado por Ben Raab **a los guiones y por** Ramón F. Bachs **a los lápices ¿Qué hubo de todo esto? Porque tu me comentaste hace tiempo que de todo aquello tu no sabías nada de nada**

Si a mí también me sorprendió, por lo cierto es que no tenía ni idea. Nos quedamos todos muy, pero muy parados porque eso de que nadie te diga nada sobre el asunto y de repente lo veas anunciado como la próxima gran novedad, pues ya me dirás. **Humberto** si que había propuesto algo y los directivos por lo que se ve se lanzaron de cabeza a anunciarlo sin avisar a nadie ni confirmar nada. De todas formas, yo sigo sin saber nada de nada, y por lo que me cuenta **Humberto**, y teniendo en cuenta que Crimson cerrará pronto, pues esto está ya totalmente anulado.

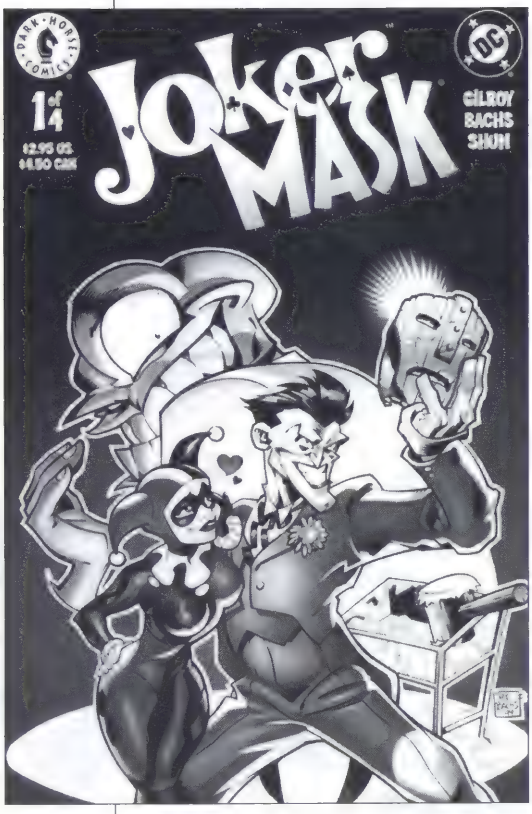
A mí me pareció una manera de forzar a hacerlo, porque si lo anuncian y yo no quiero hacerlo, lo que la gente va a pensar es que había dicho que sí y que me volví atrás o que soy un vago o algo así, lo cierto es que se empiezan a entender muchas cosas, como que a veces se le hecha la culpa a gente de cosas que realmente no la tiene. Además, teniendo en cuenta que en la noticia salía fecha de aparición y todo, yo era imposible que lo hiciese para entonces porque estaba haciendo los últimos números de lo del Joker y La Máscara, por lo que no hubiese podido hacerlo. Y si lo hacía después, saldría tarde, y todos iban a creer que me retrasé, me pareció muy chungo todo eso.

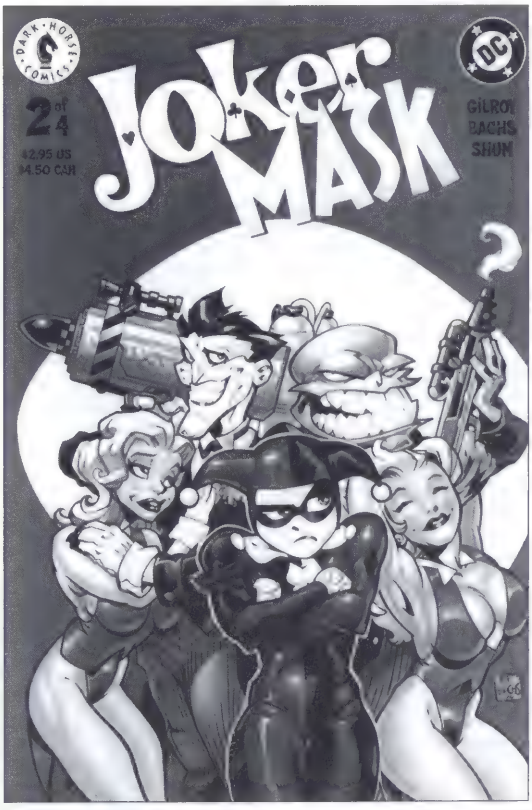
Y tu siguiente paso en esta andadura americana ha sido el trabajo que estás haciendo ahora mismo para la serie de Star Wars, con guiones de Pat Mills, **¿qué más me puedes contar?**

Pues el editor es el mismo que tenía en la serie limitada anterior, **David Land**, que es el editor de Star Wars para Dark Horse. Yo me quedé muy sorprendido cuando me lo dijeron porque me hizo mucha ilusión, se trata de un arco argumental de cuatro números, que se titula *El Final del Infinito*, y me parece que salvo algún cameo con personajes del Episodio I no sale ninguno conocido. Es un guión muy al estilo de Star Wars, eso sí.

Sin entrar en el argumento, que eso es mejor que la gente se lo lea y así no destripamos nada a nadie, ¿hay mucha supervisión encima tuya al tratarse de algo relacionado con La Guerra de las Galaxias?

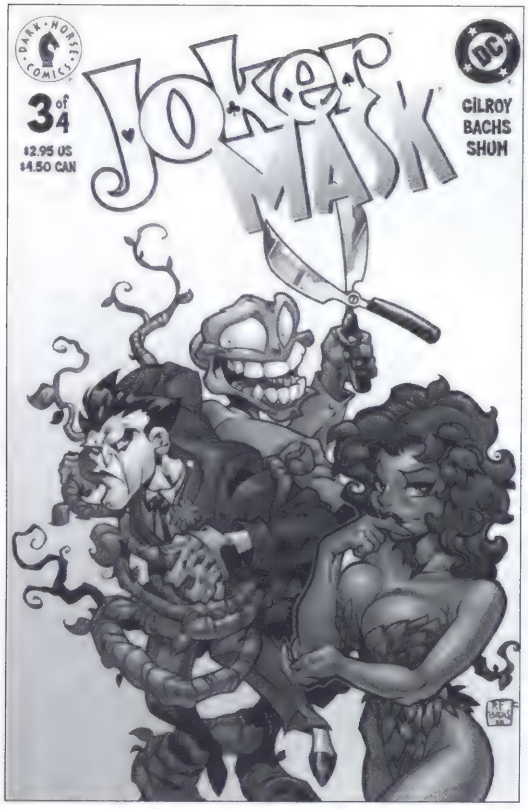
Pues a mí me ha parecido incluso que daban





Arriba: viñetas del nº 1 de *Joker/Mask*. Por **Gilroy**, **Bachs** y **Shum**. Dark Horse, 2000

más vía libre que en mi anterior trabajo. El rollo Lucasfilm por un lado protege mucho, pero por otro te deja libertad. Si acaso el rollo de las espadas láser, que cada personaje tenía que tener la suya, y de ella no podía cambiar ni un tornillito de la empuñadura. Cada personaje tenía un modelo específico que estaba registrado y había que hacerlo exacto.



Supongo entonces que te mandarían mucha documentación

Bueno, por lo que he oído las otras editoriales no te mandan ninguna, así que en comparación si se puede decir que me envían mucha –risas–. No es que envíen mucha cosa, pero si que envían fotocopias, algún tebeo que otro. En esta serie el guión es mucho más oscuro, probablemente lo más oscuro que he hecho hasta ahora.

¿Eso afectará a tu forma de dibujarlo?

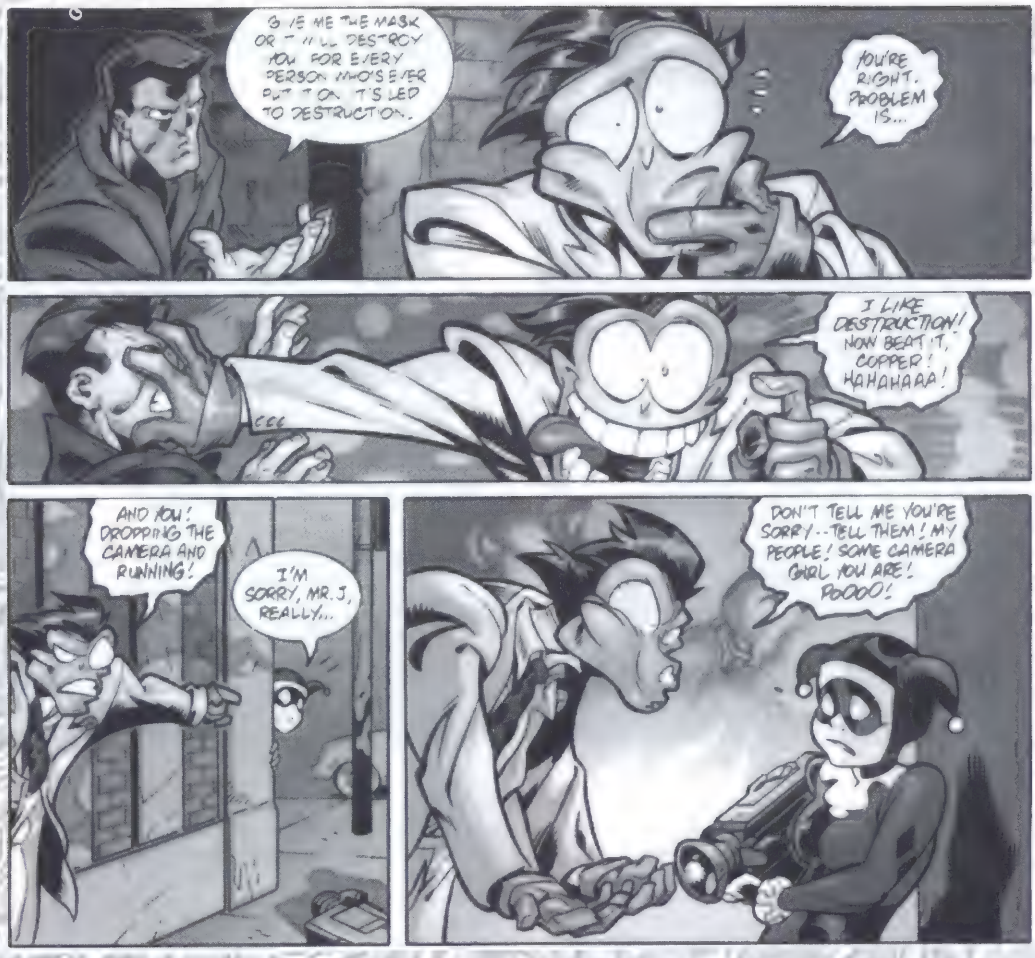
¡Claro! Mi dibujo, siendo el mismo que tengo, si que se está adaptando bastante a lo que creo que pide el guión. No me imaginaba un arco de Star Wars, y más con un guión oscuro, con mi estilo *cartoon*, así que estoy intentando dibujar a los personajes más realistas, más inexpresivos también....

¿Cómo es el guión de Pat Mills**? ¿Es técnico también o simplemente plot?**

Es guión técnico y quizás se nota que es inglés, por que es un rollo muy de brujería, magia y estas cosas. El que estoy haciendo ahora es el cuarto ya, y será el veintiséis de la serie regular.

Dejando a parte ya este trabajo para *La Guerra de las galaxias* ¿ha habido algún trabajo que te encargasen y no saliera, o que hayas tenido que rechazar?

Sí, hubo una cosa que me dio mucha pena: un número de Lobezno. No lo pude hacer porque coincidió justo antes de empezar con lo del Joker y La Máscara a lo que ya había dicho que sí, y fue porque el editor de los mutantes: **Mark Powers**, me encargó hacer un número de Lobezno y que me soltase el pelo. Y yo claro, dije *¡¡¡WHOOOO!!! ¡Puedo hacer lo que me dé la gana!*, y además era el último número


GIVE ME THE MASK OR I'LL DESTROY YOU FOR EVERY PERSON WHO'S EVER PUT ON IT'S LED TO DESTRUCTION.
YOU'RE RIGHT. PROBLEM IS...
I LIKE DESTRUCTION! NOW BEAT IT, COPPER! HAHAHAAA!
AND YOU! DROPPING THE CAMERA AND RUNNING!
I'M SORRY, MR. J, REALLY...
DON'T TELL ME YOU'RE SORRY--TELL THEM! MY PEOPLE! SOME CAMERA GIRL YOU ARE! POOOO!

Arriba: viñetas del nº 2 de *Joker/Mask*. Por **Gilroy**, **Bachs** y **Shum**. Dark Horse. 2000

de **Larsen**. Justo cuando me lo dijeron consulté en Dark Horse, para ver si me daba tiempo al estar ya apalabrado lo otro, y a los cinco minutos de haberlo comentado me mandaron el guión, así que tuve que rechazar ese número de Lobezno.

¿Alguna cosa más que te haya surgido estos meses?

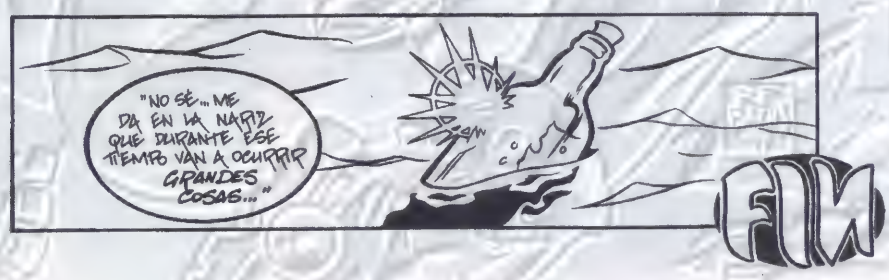
Sí, justo después de lo del Joker y La Mascara me ofrecieron hacer una prueba para lo de Marvel Girl. Una miniserie de este personaje de un universo alternativo que es hija del Dr. Muerte, me parece. Pero no llegué a hacer la prueba porque me propusieron lo de Dark Horse para Star Wars, y entre una prueba y una cosa seria, me decidí por la oferta formal, que era mucho más seguro.

Ahora que me acuerdo, se me olvidó decir antes que para lo de Star Wars, tengo como entintador a **Raúl Fernández**, que es un amigo mío, que ya me había entintado lo de *Fanhunter* y de *Manticore*. La verdad es que me lo está dejando genial y está quedando de muerte.

Estoy seguro que ya sabes que harás después de esto de Star Wars ¿nos puedes comentar algo?

Pues seguramente seguir en la serie regular de Star Wars haciendo otro arco argumental. Y también ha habido alguna ofertilla más, pero nada seguro de lo que se pueda hablar por el momento.

Lo dejamos para una próxima entrevista, espero que tengas mucha suerte de ahora en adelante



La retórica del enemigo

Paco Ignacio Taibo II

Un instructivo contra temblores con notas a pie de página

Tengo los comics en mi casa en tres lugares, en la parte alta de un librero frente a mi cama, y en dos arcones de madera michoacanos de metro y medio de largo y medio metro de altura que **Paloma** compró a precio de ganga a un purepecha (1).Han sido distribuidos así científicamente.

Tengo también inscrito en el disco duro de la mejor parte de mi cerebro un instructivo para casos de terremoto. Harto frecuentes en la ciudad de México en la que vivo. Sé que tengo que salvar un zip donde están los respaldos de las novelas que estoy escribiendo (2), el plato de comida de la **Burtis** (3), una foto de mi tío abuelo exilado en 1935 en Bretaña y la superselección de cómics del lado izquierdo superior del librero.

Hacer esa selección me ha tomado tiempo. De vez en cuando pongo alguno y quito otro. Es mutante. Procuro que no crezca porque no es cosa de que se te caigan mientras huyes de la combinación de las ondas trepidatorias y las oscilatorias (4).

En el paquete se encuentran *V de Vendetta* de **Moore** y **Dave Lloyd** (5), *Partida de caza* de **Bilal** y **Christin**, –vaya trabajo de narración política, ¡guau!–, El *Batman* de **Miller** (6), *Las crónicas de la primera guerra mundial con Corto Maltés* de **Hugo Pratt** (7) el primer *Paracuellos* de **Carlos Giménez**, los cuentos infantiles en versión de **Alberto Breccia**, que recorté de una revista y tengo amorosamente engrapados (8), el primer álbum de Alack Sinner de **José Muñoz** y **Carlos Sampayo**, en el que está *Viet Blues*; el segundo tomo de las aventuras de El Cid de **Hernández Palacios** (9), uno de los *Grouchos* de **Ventura** y **Nieto** llamado *Gruñidos del desierto* (10) y *Tragaperras* de **Horacio Altuna** y **Carlos Trillo**.

Traté de meter en el paquete algo de los **Hernández Bros.** pero no me pude decidir por una historia en particular, dejé fuera tantos otros que casi me duele pensarlo, pero a fuerza de relecturas, me convencí de que esos son los que quiero salvar.

Hicimos una alerta de temblores y salí con las cosas prometidas, el único problema es que luego me quedé con mis vecinos del taller mecánico a mitad de la calle enseñándoles mis cómics y casi pierdo algunos.

1) El purépecha, era un indígena michoacano de izquierda, se llamaba **Ramiro** y además de hacer muy buenos arcones con olor a cedro, había organizado tomas de tierras en las Haciendas, y del que luego me hice buen amigo.

2) Tengo seis novelas empezadas, un libro de historia, las tres primeras líneas de un ensayo y otras tantas con todo y el título de un libro de cuentos.

3) La **Burtis** se llama originalmente *La perra Aburto* llevando el nombre del que fuera el asesino de **Colosio**, pero por razones de cariño, ha sido disminuida a **Burtis**.

4) Cuando las ondas se combinan es cuando los edificios comienzan a caerse. Los temblores que son *sólo* oscilatorios o *sólo* trepidatorios suelen ser benignos. Todo eso cuando la intensidad suele subir del 5 del Richter o el 6 de Mercalli.

5) Me duele dejar *Watchmen*, pero *V* tiene ese gran aliento de la novela de múltiples planos, tiene esa gran creación de atmósferas y construcción de historias secundarias que permiten elevarse sobre las demás a la historia central.

6) Sufrí por dejar fuera a *Elektra*, pero los hallazgos formales del *Batman* son insuperables.

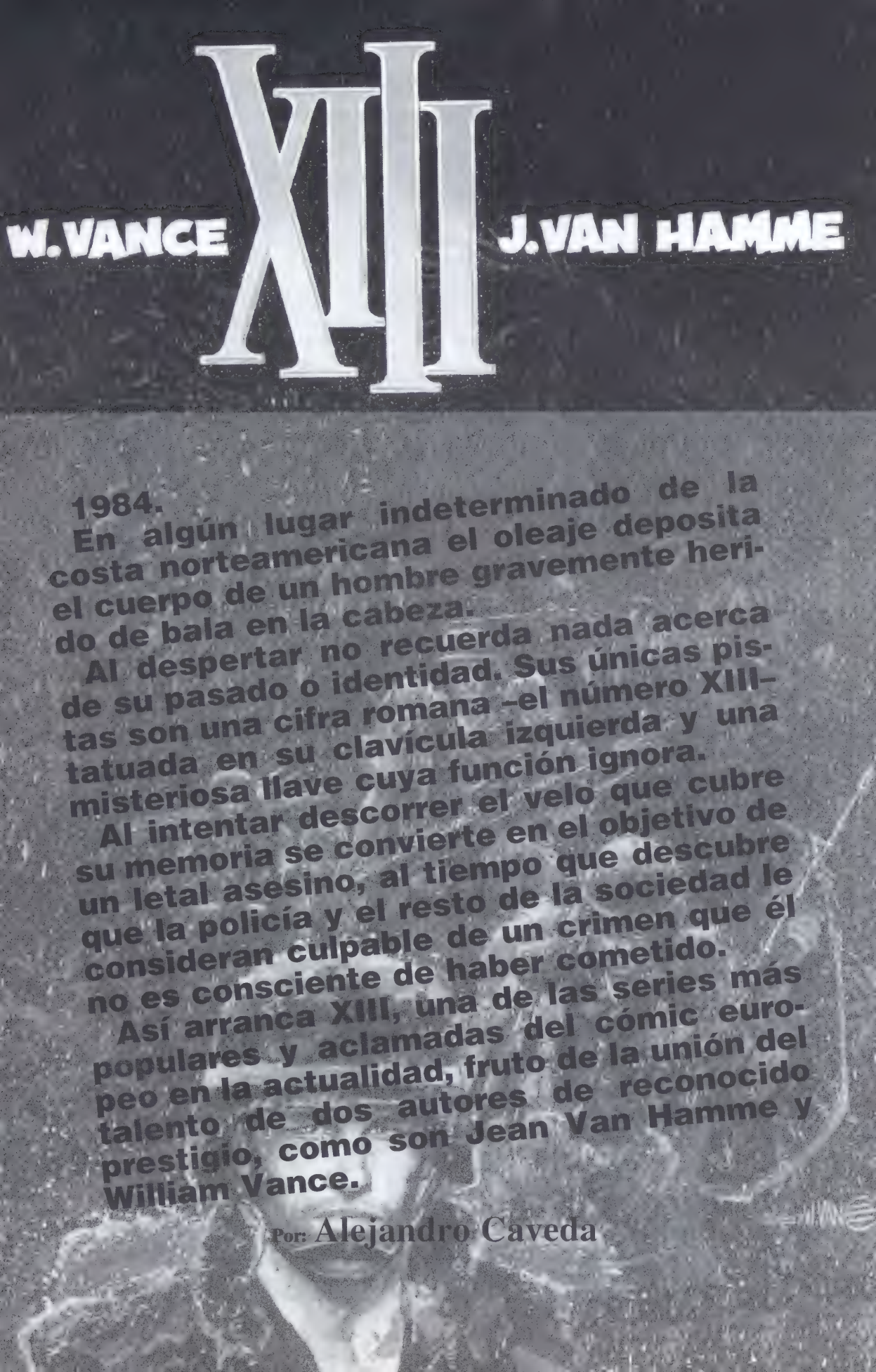
7) Muy superior a las historias de *la balada* y mucho más sólidas como estructura de argumento que las historias de Venecia y Oriente.

8) Casi me mata **Angel de la Calle** por andar cortando y engrapando, el muy fetichista piensa que los comics son para guardarlos en bolsas de plástico, como la comida sana.

9) Siguen maravillándome las noches azules y los combates naranjas, pero sobre todo me fascina la irreverencia de **Hernández Palacios** contra la historia clásica de *moros y cristianos*

10) Si el subrealismo es una ciencia, en este libro está compendiada.

V for Vendetta, de **Moore** y **LLoyd**. DC Comics, 1989



1984.

En algún lugar indeterminado de la costa norteamericana el oleaje deposita el cuerpo de un hombre gravemente herido de bala en la cabeza.

Al despertar no recuerda nada acerca de su pasado o identidad. Sus únicas pistas son una cifra romana –el número XIII– tatuada en su clavícula izquierda y una misteriosa llave cuya función ignora.

Al intentar descorrer el velo que cubre su memoria se convierte en el objetivo de un letal asesino, al tiempo que descubre que la policía y el resto de la sociedad le consideran culpable de un crimen que él no es consciente de haber cometido.

Así arranca XIII, una de las series más populares y aclamadas del cómic europeo en la actualidad, fruto de la unión del talento de dos autores de reconocido prestigio, como son Jean Van Hamme y William Vance.

Por: Alejandro Caveda

Jean Van Hamme no es ningún desconocido para el aficionado español, que ha tenido ocasión de disfrutar con su trabajo en Thorgal, Largo Winch y la serie que nos ocupa. Belga, nacido en Bruselas en 1940, su pasión por el mundo de la economía –de la que ha dado sobradas muestras en sus obras, en especial en la serie de Largo Winch– le llevó a licenciarse en Ciencias Económicas y Comerciales, dar clases de Economía política, y trabajar para diversas multinacionales; tareas que desde 1968 alternó con su otra gran pasión: la escritura, primero como guionista de cómics y televisión y, a partir de 1977, como novelista, tras la publicación del primero de sus libros sobre Largo Winch, que en la actualidad él mismo está adaptando al cómic en colaboración con el dibujante **Philippe Francq**.

Por su parte, **William Van Cutsen** –más conocido como **William Vance**– es uno de los nombres indispensables del cómic europeo de los últimos 40 años. Como detalle anecdótico –para los que les interesen estas cosas– cabe destacar que **Vance** también es oriundo de Bruselas, aunque nació en 1935, cinco años antes que su compañero y reside en Santander.

Como tantos otros dibujantes antes que él, **Vance** empezó trabajando en el campo de la publicidad hasta que en 1962 tiene lugar su debut en el mundo del cómic en las páginas de la revista Tintín. A partir de ahí vendrían en rápida sucesión series como Howard Flynn –1962–, Ringo –1963–, Bruno Brazil –1967–, Rodrigo –1973–, Ramiro –1974– o Bruce J. Hawker –1977–, personaje propio inspirado en el Hornblower de **C.S. Forester**. Pero sin duda los trabajos que le han dado fama internacional han sido Bob Morane –adaptación al cómic del célebre aventurero creado por el escritor francés **Henri Vernes**, y que **Vance** realizó entre 1969 y 1980– y XIII.

De los dos, tal vez **Vance** sea el más conocido entre los aficionados de nuestro país, ya que la extinta editorial Bruguera publicó muchos de sus obras –sobre todo, de Bruno Brazil y Bob Morane, aunque también de Bruce J. Hawker– bien como álbum, bien por entregas dentro de revistas semanales como Mortadelo, etc..

En cuanto a **Van Hamme**, su nombre empezó a sonar gracias a su labor como guionista en Thorgal y se consolidó en los últimos años con la publicación simultanea de XIII y Largo Winch.

La génesis del proyecto

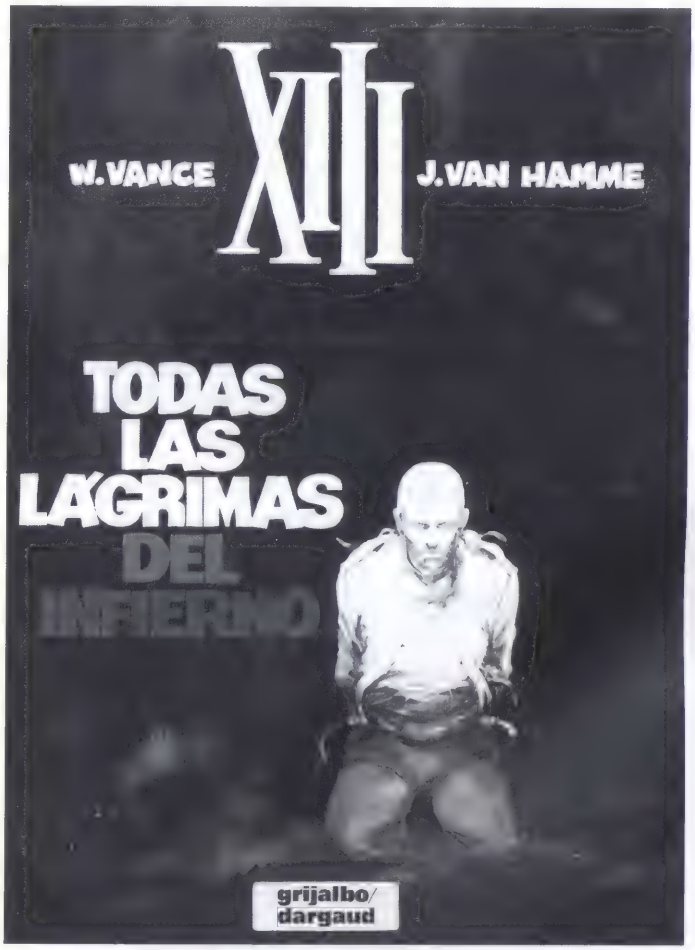
El *Proyecto XIII* surgió en buena medida del interés de **Vance** por hacer algo relacionado con el tema del espionaje tras el cierre prematuro de la serie Bruno Brazil cuando **Greg**, su guionista habitual, se trasladó a los Estados Unidos. Su editor le sugirió el nombre de **Van Hamme**, un autor que por aquel entonces ya había demostrado su talento para escribir historias de intriga sólidas, con un guión trabajado hasta el último detalle, en el que todos los elementos encajaban entre sí como las piezas de un puzzle y una habilidad excepcional para las escenas de sexo y acción que lograba que nunca resultasen gratuitas.

Ambos tenían una amplia experiencia previa en el terreno del espionaje. **Vance** venía de dibujar durante diez años la ya aludida serie Bruno Brazil, agente secreto, personaje inspirado a partes iguales en el Bond de **Fleming** y el Phil Corrigan de **Goodwin** & **Williamson**. Por su parte, Van Hamme era muy conocido en Bélgica y Francia por sus novelas de Largo Winch, en las que las grandes conspiraciones, espionaje industrial y crímenes de encargo estaban a la orden del día.

Tras varios contactos iniciales surgió el acuerdo, pero tanto el trabajo personal de cada uno como la exhaustiva labor de documentación que **Van Hamme** quería llevar a cabo para la serie retrasaron varios años su aparición, hasta que por fin en 1984 apareció en las librerías el primer título de una colección que estaba destinada a adquirir la categoría de culto, XIII: *El día del Sol Negro.*

La historia hasta ahora

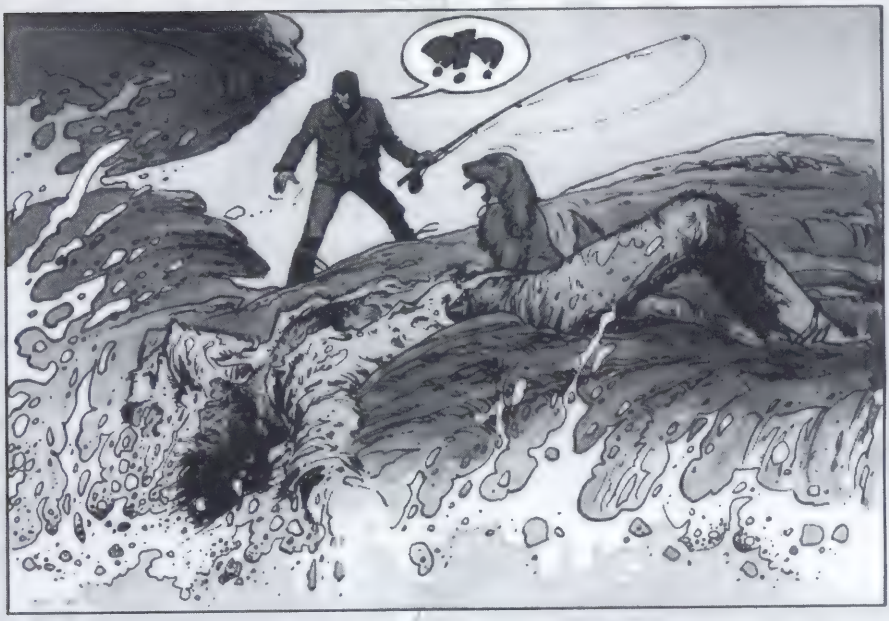
Antes de seguir adelante, una advertencia: si no has leído XIII –o, como mucho, los dos títulos reeditados por Norma– sáltate este apartado, ya que al analizar la serie inevitablemente



Portada para el nº 3 de XIII. Acrílico de **W. Vance**

tendremos que hacer referencia a sucesos y desvelar misterios que es mejor descubrir uno mismo. Si así y todo decides continuar leyendo, estabas avisado amigo lector.

Van Hamme y **Vance** han concebido XIII como una gran historia subdividida en pequeños arcos argumentales que agilizan la trama al desarrollar hechos puntuales aunque debidamente relacionados entre sí. Así, el primer arco estaría compuesto por los cinco primeros números, que servirían de carta de presentación del personaje de XIII y del *Mc Guffin* o hilo conductor de toda la obra.



XIII es un crisol de muy variadas influencias y homenajes que, sin embargo, dan como resultado una de las series más sólidas y consistentes del cómic europeo de la actualidad

En *El día del Sol Negro* conocemos a XIII, un hombre amnésico a causa de una herida de bala en la cabeza y que tan sólo cuenta con dos pistas para descubrir quién es y qué le ha ocurrido: la cifra XIII tatuada en números romanos en su clavícula izquierda y la llave de la caja de seguridad de un banco. Cuando empieza a investigar su pasado, XIII se ve acosado a la vez por un siniestro asesino conocido como la Mangosta y por agentes del gobierno USA, representados por el coronel Amos, que le acusa ni más ni menos que de ser el asesino de William B. Sheridan, 42° presidente de la nación, aunque Trece no se siente capaz de haber cometido un crimen semejante.

La única ayuda le viene de parte del misterioso general Carrington y su ayudante, la teniente Jones; sin embargo, sus motivos, aparentemente altruistas, tampoco resultan del todo claros...

La investigación acerca de su pasado conduce a Trece a un laberinto de conspiraciones, mentiras dentro de mentiras y falsas identidades: Jake Shelton, Steve Rowland, Ross Tanner... hasta que finalmente Trece descubre que su auténtico nombre es Jason Fly –o, al menos, eso es lo que **Van Hamme** nos ha dado a entender hasta ahora–, un mercenario contratado por el padre del difunto presidente – con la colaboración del general Carrington – para descubrir a los responsables de la muerte de su hijo, los líderes de una siniestra conspiración que se reconocen entre sí mediante una cifra tatuada en su clavícula, que indica a la vez su importancia dentro de la organización.

La misión de Trece era descubrir al Número Uno suplantando al auténtico asesino, Steve Rowland; pero algo salió mal, fue descubierto y casi muerto por la Mangosta y sus hombres. Sin embargo, Fly sobrevivió, amnésico, con el secreto de la identidad de los conspiradores oculto en su mente.

Su regreso precipita los acontecimientos. Calvin Wax, asesor del Presidente –y supuesto Número Uno– aprovecha unas maniobras militares para hacerse con los resortes del poder con la no poco irónica excusa de evitar un golpe de estado –XIII número 5: *Rojo Total*–. Gracias a la ayuda de Walter Sheridan –hermano del presidente asesinado–, Trece logra infiltrarse en el Pentágono y abortar los planes de Wax. Antes de ser arrestado, este se suicida, pero a continuación se descubre que en su clavícula no lleva tatuada la cifra I, sino II. El auténtico líder de la conspiración aun permanece libre y desconocido.

Tras esta abrumadora sucesión de acontecimientos Trece –libre ya de la persecución policial, aunque no de la Mangosta y sus hombres– se toma un descanso en los números 6 y 7 de la serie –*El informe Jason Fly* y *La noche del 3 de agosto*– para ahondar en su pasado y localizar a sus parientes más directos, entre ellos su padre, un periodista de investigación que desapareció de escena durante los años más oscuros del Macartismo.

Pero el intervalo dura poco y en *XIII contra uno* –número 8– Fly se ve envuelto de nuevo en los entresijos de la misteriosa conspiración que aspira a hacerse con el control del país. Finalmente, **Van Hamme** y **Vance** nos desvelan la identidad del Número Uno –que, por razones obvias, no vamos a repetir aquí–.

Arriba: primera aparición del protagonista. En *El día del sol negro*. Primer episodio de la serie. Por **Van Hamme** y **Vance**. En la edición española de Grijalbo, 1988.

Nuevo cambio de escenario, y esta vez la acción se traslada a una nación iberoamericana de nombre imaginario en donde Trece actuó durante sus días como mercenario, previos al asunto del Sol Negro, bajo el seudónimo del Cascador –números 9 y 10: *Por María* y *El Cascador*–.

Van Hamme aprovecha para servirnos otra dosis de acción a raudales al sumergirnos de lleno en una veraz recreación de los conflictos civiles y políticos que azotan a estos países, aumentar el plantel de secundarios –como por ejemplo María, la bella líder revolucionaria enamorada de Trece, o del hombre que este fue–, y de paso dar una nueva vuelta de tuerca al introducir un personaje que va a trastornar de nuevo la vida de Trece al afirmar que Fly es el apellido de su padre adoptivo y que él es su auténtico progenitor.

Conmocionado por la noticia, Trece decide investigar la historia de su familia intentando descubrir la verdad en medio del cúmulo de engaños y mentiras que ha supuesto su regreso de la muerte –en *Tres relojes de plata*–.

El personaje

No cabe duda de que buena parte del éxito de la serie – además de la excelente labor de los autores– se debe a su protagonista, Trece, también conocido –al menos, de momento– como Jason Fly.

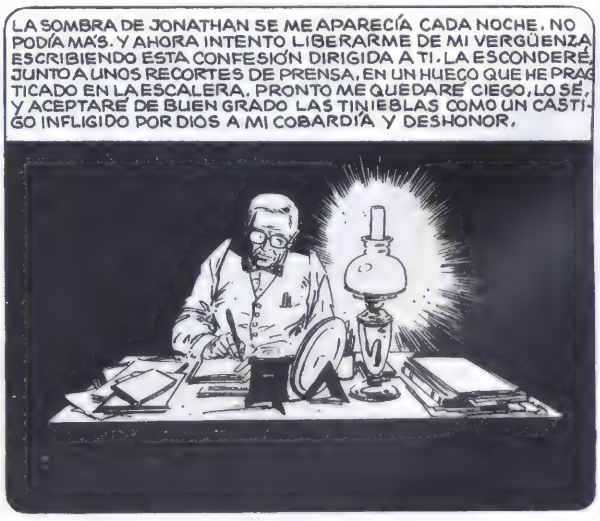
En principio, Trece es un personaje un tanto tópico: un hombre de acción cuando es necesario pero básicamente moral –como el Marlowe de **Raymond Chandler**–, lleno de recursos y que rara vez se deja caer en la desesperación. Tampoco el recurso de la amnesia resulta novedoso –basta con recordar películas como *Recuerda*, de **Hitchcock**, o *Blackout* de **Abel Ferrara**.

El mérito de **Van Hamme**, pues, radica en haber hecho atractivo un personaje a priori tan plano como XIII. La amnesia le sirve para crear un universo de ficción en el que nada es lo que parece y la verdad *oficial* puede cambiar de un número para otro. Así, el espectador es un mero testigo del proceso de reconstrucción de Trece. No sabemos más que él de su pasado.

No tenemos ninguna clase de ventaja sobre

Arriba: viñetas del nº 6 de la serie, *El informe Jason Fly*. Abajo: uso del blanco y negro para los flash-back, en el séptimo episodio, *La noche del 3 de agosto*. Ambos en la edición de Grijalbo, 1990–91.

PASARON LOS AÑOS, Y ME LLEGÓ LA HORA DE JUBILARME. DWIGHT RIGBY ME COMPRÓ EL MOUNTAIN NEWS PARA DEJÁRSELO A SU HIJO DAVID. POR UN PRECIO MUY SUPERIOR A SU VALOR REAL, QUE ME PASA DESDE ENTONCES EN FORMA DE RENTA VITALICIA, ERA LA ESTOCADA FINAL A MI DIGNIDAD: LOS 30 DENARIOS DE JUDAS, DIVIDIDOS EN MENSUALIDADES.


LA SOMBRA DE JONATHAN SE ME APARECÍA CADA NOCHE. NO PODÍA MÁS. Y AHORA INTENTO LIBERARME DE MI VERGÜENZA ESCRIBIENDO ESTA CONFESIÓN DIRIGIDA A TI. LA ESCONDERÉ, JUNTO A UNOS RECORTES DE PRENSA, EN UN HUECO QUE HE PRACTICADO EN LA ESCALERA. PRONTO ME QUEDARÉ CIEGO, LO SÉ, Y ACEPTARÉ DE BUEN GRADO LAS TINIEBLAS COMO UN CASTIGO INFLIGIDO POR DIOS A MI COBARDÍA Y DESHONOR.

¡ESTO ES UN PARAÍSO!
¡QUÉ DICES! CALOR, MOSQUITOS, SERPIENTES Y FIEBRE INTESTINAL. ¡SÓLO FALTA QUE NOS CREZCAN LOS PIES!
¿Y LOS CHICOS?
PEOR AÚN. ESTÁN TAN CANSADOS QUE A PARTIR DE LAS 8 DE LA TARDE YA NO SIRVEN PARA NADA. Y NOSOTRAS, TAMPOCO
AUNQUE SIEMPRE HAY ALGUNOS QUE ENCUENTRAN FUERZAS PARA ESCONDERSE ENTRE LOS ARBOLES CUANDO NOS BAÑAMOS. ¿TU VIRGINIDAD PELIGRA, TENIENTE.
¿ESTÁ LIBRE PARA CENAR ESTA NOCHE, TENIENTE?
¿?
LO SIENTO, CABO. PERO YA TENGO UN COMPROMISO. EL CORONEL MACCA... ME HA INVITADO A CENAR CON LOS OFICIALES
BASTA DE BROMAS, JO... ¿POR QUÉ HAS VENIDO A BUSCARME?

el personaje. Cada uno de sus descubrimientos es a la vez nuestro, y cuando algo que creemos cierto resulta ser falso, nuestra frustración es tan auténtica como la del personaje.

En XIII el lector es más espectador que nunca.

En cierto modo, **Van Hamme** aplica en XIII un esquema muy en boga en el cine, la literatura y el cómic actual como es la destrucción y posterior reconstrucción del héroe, renovado y purificado. El mejor ejemplo, sin duda, sería el *Born Again* de **Miller** y **Mazzucchelli**.

Pero en el caso de XIII, el *renacimiento* de Jason Fly no supone un cambio a mejor del que el héroe emerge victorioso, sino que **Van Hamme** salva a su personaje de la muerte para arrojarlo a un mundo de engaños, dudas y paranoias.

Así, Trece se nos antoja más bien uno de esos antihéroes de la literatura y cine negro americanos, siempre en lucha con un mundo hostil que les supera, pero sin rendirse, fieles a un código moral que a veces se nos antoja obsoleto.

Eso hace que el personaje resulte mucho más humano y, por ende, más complejo y rico en matices.

La historia detrás de la historia

XIII es un crisol de muy variadas influencias y homenajes que, sin embargo, dan como resultado una de las series más sólidas y consistentes del cómic europeo de la actualidad.

Hay influencias de carácter histórico. La más evidente es el asesinato de William B. Sheridan, que está evidentemente inspirado en el del presidente **Kennedy**, con el que guarda incluso un innegable parecido físico.

Van Hamme aprovecha la serie, además, para hacernos visitar la América oscura de los años 50, la Irlanda de principios de siglo o el México revolucionario, todo ello haciendo gala de un exhaustivo trabajo de documentación realzado por el dibujo casi hiperrealista, aunque algo plano, de **Vance**.

Otra fuente importante de inspiración ha sido el cine. La trama de la conspiración interna nos remite de inmediato al excelente film *7 días de mayo* del director **John Frankenheimer**, en la que un grupo de militares tramaba un plan para dar un golpe de estado y convertir los EEUU en una férrea dictadura militar.

Asimismo, la búsqueda del padre de Jason Fly no deja de recordarnos a la película *Círculo de silencio*, magistralmente interpretada por **Spencer Tracy**. En *3 relojes de plata* confluyen elementos que van desde la saga del Padrino de **Coppola** hasta clásicos como *El tesoro de Sierra Madre*.

La influencia cinematográfica, por último, es evidente en el físico de algunos de los personajes, como es el caso del general Carrington –inspirado en **Lee Marvin**– o el marqués de Préseau –**David Niven**–.

La literatura también ha puesto su grano de arena en la génesis de XIII. El arranque del primer álbum recuerda poderosamente al de una

Arriba: Muestra del conservador erotismo de la serie. En el cuarto episodio, SPADS, como siempre por **Van Hamme** y **Vance**. en la edición de Grijalbo, 1988.

novela del escritor americano **Robert Ludlum**: *El caso Bourne*. Aquí también encontramos un naufrago amnésico a causa de un disparo con otra extraña serie de números tatuados en su cuerpo; por otro lado, al observar el mundo de engaño y muerte de Trece, es difícil no pensar en el realismo pesimista de **John Le Carré**.

Otro caso de paralelismo curioso, más que influencia, lo encontramos en el terreno del cómic y en concreto en la *Saga del Imperio Secreto del Capitán América*. En ella, los miembros de dicho grupo se identificaban entre si mediante la numeración romana, al igual que en el caso de XIII; y la respuesta a la identidad del Número Uno se aproxima de forma sorprendente en ambas series.

Un último grupo de influencias podrían rastrearse en la obra anterior de ambos autores. En ocasiones, el físico de Trece nos trae a la memoria a Bob Morane, otro de los personajes clásicos de **Vance**. El escenario de los números 9 y 10 de XIII –*Por María* y *El Cascador*– nos recuerda al de otra aventura de Morane, *Aterrizaje forzoso*; y el dibujo de **Vance** en *3 relojes de plata* nos retrae a sus incursiones en el Western de la mano de Ringo o Blueberry.

Todo lo dicho hasta ahora no supone un empeño en negar la originalidad del guión de **Van Hamme**, sino más bien todo lo contrario.

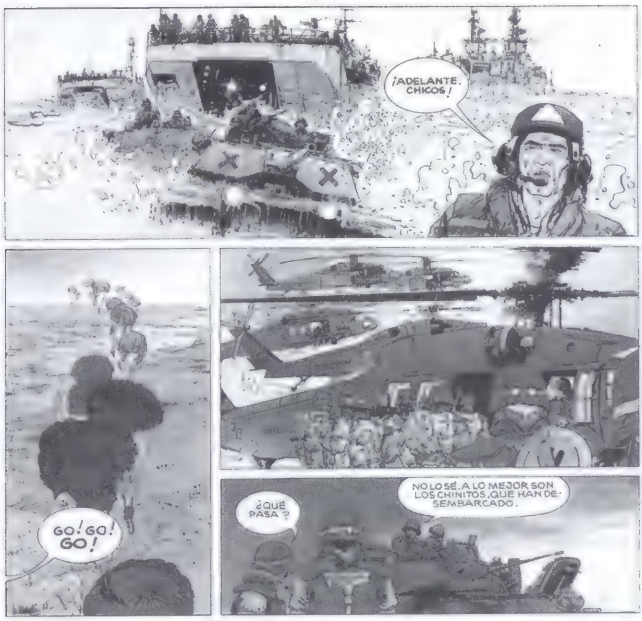
Isaac Asimov concibió su *Ciclo de las Fundaciones* a partir de la Caída del Imperio Romano, y **Lovecraft** construyó sus *Mitos de Cthulhu* a partir de elementos dispersos de la obra de otros escritores, sin que ello les reste a ambos el más mínimo ápice de calidad u originalidad. Lo mismo puede decirse de **Van Hamme**, un autor que rehuye los tópicos como nadie.

De XIII se pueden decir muchas cosas salvo que sea predecible.

Es posible que a veces la historia te suene a algo ya visto o leído; pero también es cierto que para aquel entonces ya no te importará porqué estarás tan metido en la acción que lo único importante será volver la hoja y ver que es lo que ocurre a continuación.

Abajo: Página 34, del tercer libro de la serie, titulado *Todas las lágrimas del mundo*. En la edición de Grijalbo, 1988.

¿CUÁNTO CREES QUE FALTA?
30, 40 METROS, NO LO SÉ...
PERO CÁLLATE, POR ÚLTIMA VEZ, ¡CÁLLATE!
NO LLEGAREMOS NUNCA...
...¡COMO RATAS!...
STEVE, YO... ¡ME AHOGO! ¡QUIERO SALIR DE AQUÍ! ¡SOCORRO!
SOC...
LLEGAREMOS, CHICO, TE LO PROMETO.
¡QUIERO LLEGAR!
¿?
ESTA AGUA... NO ES POSIBLE... A MENOS QUE...
¡¡A MENOS QUE EL CONDUCTO ESTÉ OBSTRUIDO!!
STEVE... EL AGUA...
PONTE DE ESPALDAS, BILLY...
¡Y SOBRE TODO, QUE NO TE ENTRE PÁNICO!
¡?



Arriba: despliegue militar en el quinto episodio, *Rojo total*, de **Van Hamme** y **Vance**, en la edición de Grijalbo, 1989. A la derecha: portada de **Vance** para el tomo nº 12. Grijalbo, 1997. Abajo: viñetas del episodio *Por María*, corresponsiente al noveno libro, editado por Grijalbo, 1993.

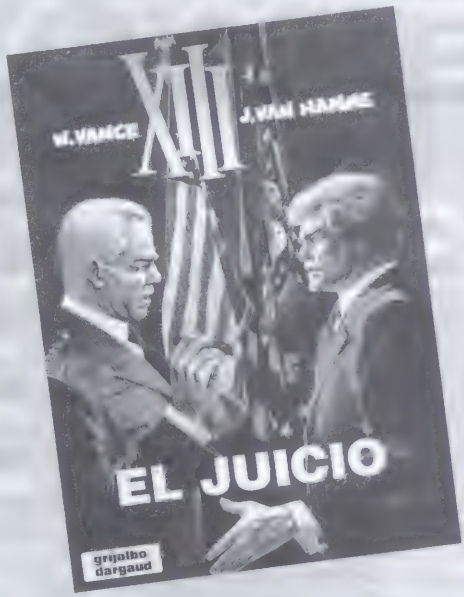
Escrita y dirigida por...

Ya hemos hablado acerca de los trabajos de **Van Hamme** y **Vance** previos a XIII, pero ¿qué es lo que ha aportado a la serie cada uno de ellos? Bien, frente al espíritu clásico de Thorgal o las complejas intrigas financieras de Largo Winch **Van Hamme** ha optado en esta ocasión por un estilo simple y directo, con una historia lineal, prescindiendo de todo lo que pueda estorbar el desarrollo de la acción, ya sea excesivos flash–backs o los habituales rótulos de tiempo y lugar, tan de moda en la actualidad gracias a series como Expediente X.

XIII no los necesita, y apenas se resiente de su ausencia. De hecho, al leer XIII tenemos más bien la impresión de estar asistiendo a la proyección de una película, impresión reforzada por el cambio de estilo de **Vance**. Ahora sus lápices se hacen más limpios y las líneas de contorno más nítidas, con lo que su dibujo pierde algo en energía; pero a cambio el color cobra gran importancia –y aquí conviene resaltar que el colorista de la serie es la mujer del mismo **Vance**– y el resultado final gana en detallismo, hasta el punto de que en algunas viñetas es posible ver el escudo de la marca de los coches.

Hay quien al ver XIII y compararla con obras anteriores pueda pensar que el dibujante se está acomodando, perdiendo garra. Nada más lejos de la realidad. Es cierto que **Vance** no es un autor arriesgado ni experimental.

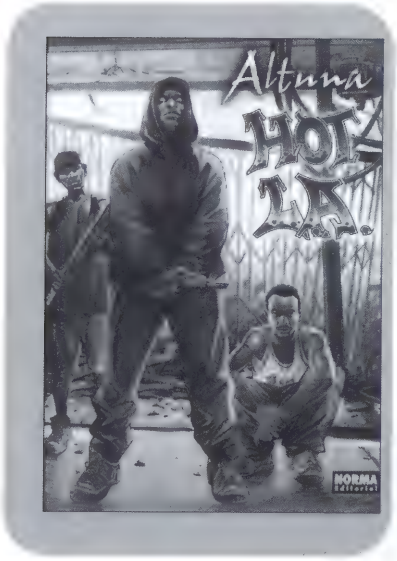
Su dibujo es realista y su composición de página bastante tradicional, lo que no quita que en ocasiones se permita licencias como es el caso de la página 34 del volumen 3, en la que Trece y otro preso intentan fugarse de una prisión de alta seguridad a través de un angosto



conducto subterráneo. Para reflejar la angustia física y mental de los personajes **Vance** hace que a medida que avanza la acción las viñetas se hagan más y más pequeñas y estrechas, al igual que el pasadizo por el que se arrastran los personajes.

Por lo demás, **Vance** mantiene muchos de sus tics habituales, como es su propensión a dibujar a sus personajes de frente, siempre mirando al lector, como enfrentados a una cámara imaginaria, lo que refuerza esa sensación de lenguaje cinematográfico que impregna toda la serie. No queremos terminar este artículo sin referirnos a otra faceta frecuentemente descuidada al valorar el trabajo de **Vance**: su labor como portadista. En XIII encontramos algunas de las mejores muestras de su saber hacer en este campo, como es el caso de la ilustración de portada del número tres, sobrecogedora en su aparente sencillez.

Queremos tanto al cómic



Hot LA.
Horacio Altuna
Norma Editorial

A menudo insiste Horacio Altuna **en** su convencimiento de haber sido negro en una encarnación previa, tal es su identificación con dicha etnia. No solo en su pasión por el jazz, sino por la implicación en una problemática global que la presente obra plantea tomando como premisa los violentos sucesos de Los Angeles en el 92 tras el apaleamiento de **Rodney King** por la policía blanca, mero catalizador de un conflicto largamente larvado y siempre candente. En realidad plantea una tesis sobre la revuelta del tercer mundo y sus consecuencias. Máxime cuando dicho tercer mundo se encuentra imbricado en el corazón del *primero*, como es el caso norteamericano.

Es este, pues, el trabajo más explícito y contundente del autor en su conocida trayectoria de compromiso social y humanista, hasta ahora plasmado en parábolas en clave fantacientífica y comedias o dramas insertos en el devenir cotidiano, amén de esa magistral alegoría de la represión titulada *Las puertitas del señor López*. **Altuna** realiza aquí un trabajo visceral en su planteamiento pero no poco meditado en su ejecución. En él se suceden tres capítulos que muestran la progresión y facetas del conflicto, dejando el desenlace abierto como signo de la vigencia del problema, de su proximidad ineludible. A ellos se suma como complemento la historia realizada por el autor para el capítulo dedicado a Los Angeles en el álbum *El lado oscuro*, editado durante la Semana Negra del noventa y nueve.

El primer capítulo actúa como exposición de motivos, difícil dialéctica ejemplificada en el diálogo de dos jóvenes negros decidiendo su futuro en el ghetto y, por extensión, el del tercer mundo. Ghetto enclavado en el corazón del glamouroso Hollywood y donde estalla la chispa: surge la *sangre fácil*, que dirían los hermanos **Cohen**.

El segundo capítulo narra el asalto a un bar regentado por un blanco con camareros chicanos, es decir, toda revolución implica víctimas inocentes. ¿O no? ¿Quizá no hay inocentes aquí? ¿Somos todos culpables en nuestra pasividad espectadora?

Los matices enriquecen un discurso que en todo momento elude el cómodo tono maniqueo. Las luchas entre pandillas armadas del propio distrito negro, en fin, en el capítulo tercero no solo apuntan la inevitabilidad de militar en un bando desde la propia infancia -aunque todos sean el perdedor- sino que la incesante lucha entre negros, blancos, orientales e hispanos solo confirma la lejanía del objetivo común al que enfrentarse, el propio Sistema, capaz de fomentar la cadena del odio intestino haciendo suya la máxima bélica de *divide y conquista*. Y como ideal complemento, el episodio dedicado a Los Angeles que irónicamente desemboca en una mezcla interracial de sangres, en su sentido literal y como colofón de un tiroteo.

Pero hay más. La obra constituye también un incisivo estudio del comportamiento humano en situaciones extremas, un intento de analizar los mecanismos de la violencia y los indefinidos y subjetivos límites de la justicia. **Altuna** siembra de incómodos interrogantes un tenso relato sin héroes, ni siquiera mitificados antihéroes, expuesto en tono casi documental donde un blanco y negro detallado y crudo, paradójicamente, aporta mayores dosis de verismo que el propio color.

Porque no olvidemos que es en blanco y negro donde el autor argentino demuestra su maestría plástica en grado máximo y que, de hecho, prefiere al uso completo de la escala cromática; su color fue siempre sugerente y atmosférico pero, al cabo, impuesto por la coyuntura editorial de los 80 en España, ya que **Toutain** no concebía sus best-seller carentes de cuatricomía.

Y en blanco y negro es, ciertamente, donde alcanza sus mayores cotas de expresividad: *Charlie Moon*, *El loco Chávez* o *El último recreo* son ejemplos tan puntuales como sobresalientes.

Solo que *Hot L.A.* supera a los mencionados títulos en su aplastante realismo gráfico, carente de cualquier edulcoración estética y cortante en la aspereza del propio dibujo, pleno de contrastes tan violentos como la desigualdad lacerante que sacude al ghetto.

Sinfonía del desastre, sin embargo -y quizás inconscientemente- armónica, una virtud inevitable a tenor de la impecable puesta en escena de la obra: la iluminación, a base de trama mecánica y mancha negra; la eficacia en el montaje; la planificación precisa, capaz de alternar una panorámica de la destrucción con el primer plano del gesto crispado o de la desesperación más pura...

También a causa de la ambientación, exhaustiva, densa y tan angustiosamente vívida como para sumergir al lector en este infierno de nuestros días.

Nos encontramos ¿hace falta insistir? ante un insuperable trabajo de **Horacio Altuna**: un examen de conciencia de obligada lectura.

Yexus

The End of the Century Club. Time Warp
Ed Hillyer -a.k.a. Ilya-
Slab-O-Concrete

Un hecho que siempre me ha llamado poderosamente la atención es ell que, a diferencia de los movimientos del cómic alternativos procedentes de EE.UU., a los que se presta una importante atención por parte de editoriales y medios especializados –hasta el punto de dedicarles algún libro casi en exclusividad–, el cómic alternativo que se realiza en Gran Bretaña es prácticamente un desconocido por estos parajes; dicho sea esto sin ningún tipo de intención calificadora, más allá de poner de manifiesto una situación fácilmente contrastable.

Dentro de este movimiento alternativo británico **Ed Hillyer** –más conocido en el mundo del tebeo por **Ilya**– constituye uno de sus más genuinos exponentes. **Ilya** es un historietista surgido del mercado de tebeos autoeditados impresos en multicopista –origen que comparte con otros muchos autores británicos–, y que comenzó a adquirir relevancia merced a su colaboración con **Eddie Campbell** en la serie Bacchus. **Ilya** comenzó ayudando a **Eddie** en el dibujo del segundo volumen de las aventuras del dios del vino, para ocuparse posteriormente, y ya en solitario, del dibujo de *Eyeball kid: One man show*, cuarto tomo de la serie.

Aparte de sus diversos trabajos para el mercado de su país, **Ilya** también realizó alguna incursión en el estadounidense, para el que realizó los lápices de la miniserie de Vertigo escrita por **Terry Labam** *The Unseen Hand* –cuatro episodios que contaban con portadas de **Daniel Torres**–.

La editorial japonesa Kodansha ha sido otro de los destinatarios de sus trabajos de producción internacional.

Las obras que nos ocupan *The end of the Century Club* y *Time Warp*, conforman los volúmenes recopilatorios de su última creación como autor completo; el primero de ellos editado en 1997, del que se llevan ya tres ediciones y el segundo aparecido recientemente.

La saga del *End of the Centuty Club* constituye un producto difícil de describir por su variedad de matices.

Se trata de la historia de cinco personajes, y su entorno, en el Londres actual. Pero lejos de ninguna exaltación de la modernidad, o cosa por el estilo, la labor de **Ilya** adquiere luz propia por la sensibilidad con que esta realizada.

Partiendo de una serie de personajes en algunos casos diametralmente opuestos en su planteamientos, **Ilya** elabora el brillante retrato, no solo de una importante franja de la población de su ciudad –intercambiable con cualquier otra gran ciudad del primer mundo–, sino que describe además, con idéntica maestría, el contexto social en el que se desarrollan como personas: así, a la par que vamos conociendo los problemas afectivos, económicos, sexuales o laborales de los protagonistas, asistimos también a una carga de los antidisturbios para disolver un concierto no autorizado, a las tareas de *interés social* para los condenados en juicios por faltas –esto es, a la limpieza de urinarios públicos–, o a las trágicas consecuencias de la desaparición de la recaudación de un evento organizado por el hampa.

Aunque en honor a la verdad, debo reconocer que mi parte favorita es aquella en la que se realiza una multitudinaria celebración, equiparable a la del cambio de milenio, para *festejar* el funeral de **Margaret Thatcher**.

Como dibujante **Ilya** consigue mantener un equilibrio perfecto entre elementos realistas y otros del dibujo humorístico –probablemente esta sea su principal cualidad definitoria como ilustrador–.

Sin embargo, en la segunda parte, *Time Warp*, experimenta una considerable evolución, ensanchando significativamente el trazo, a la par que termina menos el dibujo y limpia de elementos complementarios las viñetas y las páginas.

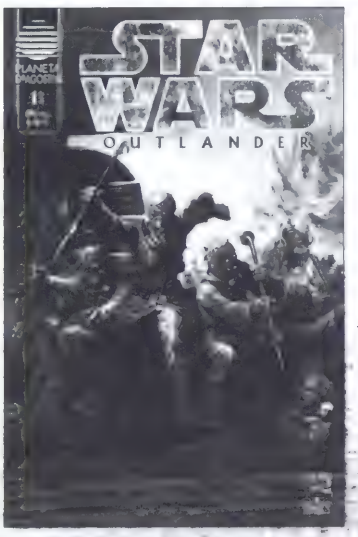
Sea como fuere, **Ilya** o **Ed Hillyer**, como se prefiera, es un autor muy a tener en cuenta en este *fin de milenio*.

Norman Fernández

Star Wars: Outlander
Tim Truman & Rick Leonardi
Planeta-DeAgostini

Tras un intervalo de varios meses Planeta se ha decidido a sacar al mercado *Outlander*, el segundo arco argumental de la nueva colección mensual de *Star Wars* tras *Preludio a la Rebelión*, aunque con algunos cambios radicales en cuanto a formato y autores.

Para los que no sigan de cerca la edición original resultará útil saber que en los USA *Star Wars Monthly*, aunque tenga cadencia mensual –cómic book de 24 páginas más cubiertas– no es una colección al uso, sino más bien en la línea de títulos como *Leyendas de Batmán*: una sucesión de miniseries encadenadas e independientes entre sí, cada una de ellas desarrollada por un equipo creativo diferente.



Así, tras *Preludio...*, firmada por **Jan Strnad** y **Anthony Winn** llega este *Outlander*, que no es exactamente una secuela, ni siquiera una continuación de la anterior, aunque las dos tengan el mismo protagonista: Ki-Adi-Mundi, el Caballero Jedi cereano que pudimos ver brevemente en algunas secuencias de *La amenaza Fantasma*.

En esta ocasión, Ki deberá viajar al remoto planeta Tatooine para investigar una serie de ataques a la población civil por parte de los Moradores de las Arenas.

El líder de los Tusken es una misteriosa figura enmascarada a la que los Jawas denominan *outlander*, es decir, extranjero, y que posee el arma y entrenamiento característicos de un Caballero Jedi. Ante el temor de que se trate de un renegado, el Consejo Jedi decide intervenir enviando a uno de sus miembros. Sólo hay un problema: Tatooine es territorio de los Hutt, y el gran Jabba no está

dispuesto a consentir que los Jedi interfieran en sus asuntos.

Tras el relativo fracaso de ventas y crítica que supuso *Preludio a la Rebelión*, en Dark Horse prefirieron curarse en salud y la responsabilidad del guión de *Outlander* recayó en **Tim Truman**, un autor especializado en describir mundos y culturas alienígenas como ya demostró en su *Hawkworld*. **Truman** nos ofrece una soberbia recreación de Tatooine, sus gentes y paisajes, así como una narración trepidante, repleta de acción, más propia de las películas de James Bond que de la Guerra de las Galaxias, y que engancha al lector desde la primera página. De hecho, el resultado fue tan satisfactorio que **Truman** repetiría como guionista en la siguiente miniserie: *Emisarios a Malastare*.

En el apartado gráfico destaca **Rick Leonardi**, que se hace cargo del dibujo a partir del segundo episodio de la miniserie, para deleite de sus múltiples seguidores. El dibujante de *Capa y Puñal* y *Spiderman 2099* hace aquí uno de sus mejores trabajos, con un estilo dinámico y a la vez delicado, que suaviza el desértico paisaje de Tatooine al tiempo que confiere una serena dignidad a los personajes principales: Ki-Adi-Mundi y el enigmático líder –¿Jedi? – Tusken.

Por motivos editoriales, Planeta ha decidido cambiar el formato de la serie. Mientras que *Preludio...* seguía el modelo comic-book, en *Outlander* la editorial ha optado por el patrón instaurado por Norma: tres álbumes en formato Prestige cada uno de los cuales incluye dos episodios USA. Al igual que sucede con *Unión*, las portadas, en esta ocasión firmadas por **Ken Kelly**, que no aparecen en cubierta se incluyen en el interior a tamaño normal. Otra diferencia respecto al original es que en la edición española se incluye un suplemento especial, el *Coruscant Today*, con noticias e información variada sobre la serie y los futuros lanzamientos de Planeta. Finalmente, cabe resaltar el alto nivel de calidad del cómic, en especial en cuanto a la resistencia de la encuadernación, que suele ser el punto flaco de este tipo de formato.

Por todo lo expuesto hasta ahora, *Outlander* está a años luz de su predecesora. Si has leído *Preludio a la Rebelión* y no te convenció, dale una oportunidad a **Tim Truman** y difícilmente saldrás decepcionado.

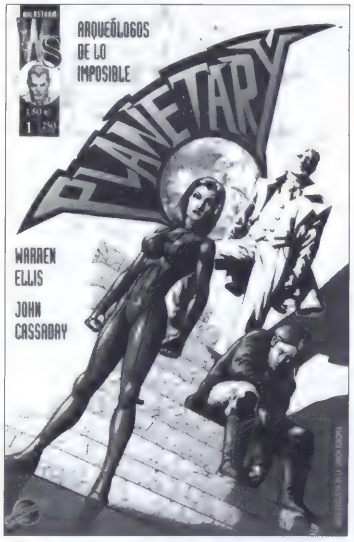
Alejandro Caveda

Planetary
Warren Ellis & John Cassaday
Comics Forum, Serie mensual

Hasta hace poco, el nombre del británico **Warren Ellis** sonaba menos al oído del lector español que el de otros ilustres compatriotas suyos como **Alan Moore**, **Grant Morrison** o **Neil Gaiman**, pese a sus excelentes trabajos en series Marvel como *Thor* o *Excalibur*. Sin embargo, a partir de su trabajo en WildStorm –*Stormwatch*, *The Autorithy* y la serie que ahora nos ocupa– donde el autor ha disfrutado de mucha más libertad creativa, su nombre se ha consolidado como el de uno de los nuevos valores en alza del mundo del panorama del cómic USA.

Tras fusionar el género de superheroes con el de catástrofes en *The Autorithy,* **Ellis** se planteó un proyecto completamente distinto: explorar el lado oculto del universo WildStorm; para entendernos, sus expedientes X –al menos, los de la primera temporada, antes de que Carter optase por reiterarse con teorías conspiratorias–. Una colección protagonizada no por superheroes, sino por un equipo de humanos con talentos especiales. En palabras del mismo **Ellis**, unos *arqueólogos de lo imposible*.

Así surgió Planetary, una misteriosa organización cuyo núcleo principal es un equipo compuesto por tres miembros, cada uno de los cuales representa un papel o rol diferente. El líder u hombre de



acción en este caso sería una mujer, Jakita Wagner, una aguerrida amazona con el carácter sarcástico de un personaje de Clint Eastwood, mientras que el elemento informal –y un tanto irreverente– vendría dado por El Batería, un joven genio de la electrónica. Pero quizás el personaje más interesante sea el de Jack Snow, un irónico albino, y la más reciente incorporación al grupo, ya que este representa el punto de vista del extraño, del recién llegado, y es a través de él –y simultáneamente a él– que vamos descubriendo qué es y quienes componen Planetary.

A primera vista uno podría pensar que se trata de personajes demasiado tópicos y que es difícil hacer nada nuevo y original con ellos. Craso error. Uno de los principales atractivos de la serie es, precisamente, la interacción entre los protagonistas, que se manifiesta a través de los excelentes diálogos de **Ellis**, increíblemente fluidos, cargados de sentido del humor, veladas alusiones, juegos de palabras, etc. de tal manera que llega un momento en que los personajes cobran vida propia, evolucionan número a número, huyendo del cliché. –Por cierto, hay aun un cuarto miembro cuya identidad es un secreto que no se desvelará hasta el número 12 de la serie, según **Ellis**–.

El objetivo de Planetary –poco claro incluso para ellos mismos– es desvelar algunos secretos e impedir que otros salgan a la luz, como refleja el dialogo que cierra el primer episodio, cuando Snow comenta: *Este es un mundo extraño*; y Wagner le replica: *Pues mantengámoslo así.*

Y en ese mundo extraño que **Ellis** nos propone todo es posible: grupos de aventureros sacados de revistas pulp de los años 30; bases secretas excavadas bajo los montes Adirondacks; ordenadores cuánticos capaces de transformar el tejido de la realidad; una isla perdida donde sobreviven monstruos sacados de una película japonesa de serie B; policías fantasma que vuelven de la tumba para vengarse del compañero que les traicionó; naves extraterrestres que necesitan *fundirse* con su tripulación para funcionar... Influencias y homenajes que van desde el cine y literatura de ciencia-ficción al manga japonés o las películas de acción Made in Hong Kong de **John Woo** o **Ringo Lam**. Todo le vale a **Ellis** a la hora de crear una buena historia, repleta de situaciones sorprendentes y diálogos impactantes.

No obstante, seria injusto olvidar que buena parte del éxito de *Planetary* se debe a la presencia en el dibujo de **John Cassaday**, un artista que ha alcanzado un rápido prestigio gracias a su trabajo en títulos como el cross-over *X-Men/Alpha Fligth*, *Desperadoes* o el presente. Su estilo, deudor de autores tales como **George Pérez** o **Travis Charest**, refleja a la perfección la atmósfera que **Ellis** intenta darle a la serie, realista y fantástica a la vez, donde lo cotidiano y lo irreal conviven de manera tan armoniosa como sorprendente. Tampoco podemos olvidarnos del gran trabajo de la colorista Laura Depuy, que le da a la serie una de sus señas de identidad características –la forma en que los colores definen las atmósferas, el contraste entre tonos cálidos-fríos, etc. –, y que los lectores españoles podemos disfrutar sin menoscabo a través de la edición española de Planeta-DeAgostini.

Alejandro Caveda

Eiqueta Negra
Liberatore
La Cúpula

El reciente regreso de **Liberatore** a su personaje-fetiche, el progresivamente apocopado Ranx, aporta a la reedición del presente material recopilado la sustancial dimensión prestada por el paso del tiempo, una apetecible inmersión en la memoria y el aprendizaje más allá del evidente valor documental para el completista tardío. Ya que, a pesar de las ilustraciones que adornan portada y contra-

portada, el álbum contiene material primerizo y seminal, aunque no por ello carente de interés: en realidad son dibujos que actúan como bocetos sin depurar de los que hoy impactan en portadas plenas de glamour y morbo.

Eran tiempos de underground en versión latina, cuando **Tanino** era todavía **Gaetano** y actuaba en complicidad con el difunto **Stefano Tamburini** -padre de RanXerox, no lo olvidemos-, ambos jóvenes airados pero todavía sin el cinismo derrochado en el musculoso engendro mecánico por venir.

Las cinco historias de *Etiqueta Negra* más bien transpiran un agresivo tono libertario todavía sin barnizar de nihilismo, el de la izquierda italiana desorientada o desencantada de la segunda mitad de los setenta. Temáticamente se incide en el género negro más canónico y, sobre todo, en una ciencia-ficción con ribetes ideológicos o paródicos y el absurdo como instrumento punzante. Es decir, el Estado regido por un mongólico reciclado, la música de **Umberto Tozzi** como instrumento de insurrección armada, una hilarante burla del marxismo en clave psicoanalítica o la invasión de unos despistados alienígenas que interpretan como vida real imágenes del cine de Hollywood –lo que, pensándolo bien, no dejan de practicar otros muchos terrícolas...–.

Casi siempre con un humor perverso

que se afanaba por ser subversivo y ya era incorrecto antes de inventarse el término.

En todas ellas no encontraremos aún los elementos que hoy generan la fascinación y el elogio del dibujante italiano: ni el color ni el tratamiento de los volúmenes, resueltos éstos bien a base de tramados manuales bastante convencionales -por ejemplo, como los de **Manara** por aquella época- o bien mediante una vigorosa mancha negra que busca el expresionismo de rigor. Sí, también se encuentran ya sombreados en gris o bitono pero muy lejos aún de los pasos de **Corben** a la sazón y de su propia maestría con las texturas, aunque ciertamente contenidos en esa línea definida y rotunda que le califica.

Y por si el lector recalcitrante o recién llegado no comparte igual apreciación del material antedicho, el álbum añade a modo de *special bonus* una galería de ilustraciones posteriores.

En ella sí que hallamos al Liberatore puro y -sobre todo- duro que ha pasado a la posteridad, una serie de pin-ups de prostitutas y clientes ciertamente sui generis que bien ejemplifican su particular imaginería: sexo bizarro, deformidad y violencia implícita plasmados con un dibujo exquisito y perfeccionista que siempre contrasta con la sordidez de lo representado.

He aquí una constante del autor italiano, la provocación más directa servida con envoltorio de lujo, el revulsivo plástico sublimado al estado de ¿arte? Un álbum, en cualquier caso, que nos revela el estadio más espontáneo y directo -aun por limitado- de un creador cuya confesa visceralidad usualmente resulta reprimida por el sofisticado esteticismo.

Yexus

Tierra de Nadie
Lorenzo Díaz & Carlos Puerta
Edición especial SAF/Semana Negra

Por fin, tras seis años transcurridos desde el comienzo de su publicación en la revista Top Comics, podemos disfrutar de la edición integra en castellano del *Tierra de Nadie* de **Lorenzo Díaz** y **Carlos Puerta** –la obra no solo aparece recopilada como álbum, sino que presenta 16 páginas inéditas–.

Para ello ha sido necesaria una curiosa combinación entre el agente y editor bosnio **Ervin Rustemagic** y los organizadores de la *Semana Negra de Gijón*, que ha dado como resultado una edición especial, y limitada, del álbum –que como anécdota puede contarse el que ha sido impreso en Eslovenia–.

El resultado del análisis de la edición es claramente positivo: la reproducción de los colores de **Carlos Puerta** es buena, y la utilización de un papel de mejor calidad que el de la anterior publicación en revista, hace ganar muchos enteros al trabajo gráfico del dibujante. La rotulación es, en realidad, el único elemento en el que el lector puede echar de menos la edición anterior, pero habiendo sido hecha contrareloj y por indivíduos al que el español debe sonarles como a nosotros el servocroata, se puede disculpar, y más viendo lo que se está haciendo aquí mismo con ediciones recientes de obras maestras de los años ochenta.

Tierra de Nadie constituye el trabajo que marca el despegue del tandem formado por **Carlos** y **Lorenzo**; si bien no se trata de su primer colaboración ya que anteriormente se habían estrenado en la serie *Los Archivos de Hazelloch*, que realizaron en la etapa final de la revista Creepy.

Con posterioridad **Díaz** y **Puerta** han seguido colaborando, tanto a través de la página semanal que realizan en el suplemento infantil del diario ABC, y en la aún inacabada *Aeróstatas*, como en el álbum que se encuentran realizando en estos momentos ante la demanda que les llegó tras el éxito de las diferentes ediciones internacionales de la obra que nos ocupa.

La historia que nos ofrece *Tierra de Nadie*, es la de las andanzas de un curioso aviador, con rostro de galán de Hollywood, en una magníficamente documentada Norteamérica de los años veinte.

Tanto los acontecimientos descritos como los personajes que los protagonizan, resultan complejos y llenos de matices, dando como resultado una obra en la que el lector debe extraer sus propias conclusiones; todo ello sobre el soporte de un trabajo gráfico poco habitual, sustentado en el color, en una técnica que su autor define como *acuarela guarra*, y que consiste en tratar los pigmentos, realizando un proceso de degradado para conseguir el aspecto añejo que presenta a los ojos del lector.

Se mire por donde se mire, este *Tierra de Nadie* es en todos sus aspectos –incluido el de su peculiar edición–, un producto único.

Norman Fernández

Swamp THING

"Alan Moore hace por los cómics lo que D.W. Griffith hizo por el cine y Verdi por la ópera: establece un nuevo nivel de excelencia."
– Michael Moorcock

"Uno de los trabajos más extraordinarios de ficción terrorífica en cualquier medio."
– Ramsey Campbell

"SWAMP THING fue un placer en la primera lectura y lo sigue siendo."
– Clive Barker

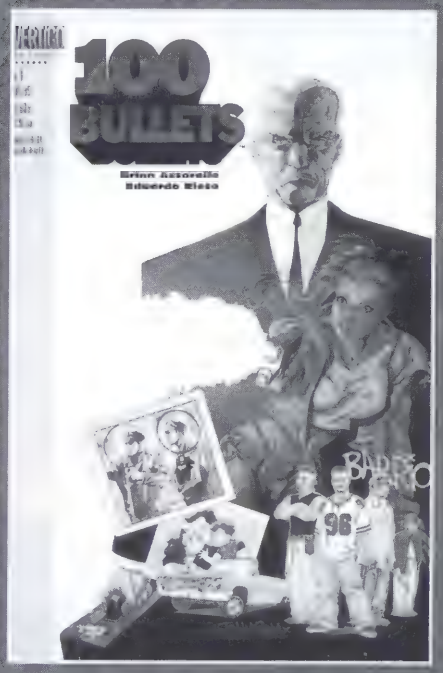
"Alan Moore ha reinventado el *comic book*... Trata temas radicales que atraen a los lectores del *mainstream*."
– The Observer

"SWAMP THING es quizá la obra más aterradora de los 80."
– Rolling Stone

Alan Moore
Stephen Bissette
John Totleben

SWAMP THING: EN EL PANTANO.
Novela gráfica.
A la venta en octubre.

100 BALAS



Brian Azzarello - Eduardo Risso

"Muerte, poder, sexo, dinero, secretos y balas: es lo único de lo que vale la pena hablar. Por eso compro 100 BALAS."
– Warren Ellis

"Con diferencia, el guionista más interesante y capaz de los últimos cinco años, Brian Azzarello, siempre da en el clavo con 100 BALAS. No hay que perderlo de vista."
– Garth Ennis

"Si combinamos el dominio de los personajes y los diálogos de Brian Azzarello con la maestría de Eduardo Risso como dibujante, es de esperar que el resultado sea un ejemplo de narración gráfica de alta calidad. La prueba es 100 BALAS. Lo mejor de lo mejor."
– Steve Dillon

100 BALAS: PRIMER DISPARO.
Serie limitada de dos números.
A la venta en octubre.

NORMA Editorial
VERTIGO

COMIC

V JORNADAS Villa de Avilés

Exposiciones
del 1 al 17 sept.
Horacio Altuna
El manga en España
Casa de Cultura
Charles vess
C.C. El Atrio

Autores del
12 al 17 de sept
Curso de cómic
del 4 al 15

© Javier Pulido

George Perez (USA) Igor Medio (Esp) Jill Thompson (USA) Esteban Maroto (Esp)
Terry Moore (USA) Felix Vega (Chile) Paul Chadwick (USA) Ian Gibson (GB)
Nacho Fernández (Esp) John Ostrander (USA) Jacques Loustal (Francia)
Barry Kitson (GB) José M. Polls (Esp) J. M. Beroy (Esp) Jordi Sempere (Esp)
Mike Ratera (Esp) Javier Pulido (Esp)

NEMO

ES

EL ATRIO

Casa Municipal de Cultura Avilés

Ayuntamiento de Avilés

NEMO

V JORNAS DEL CÓMIC VILLA DE AVILÉS

Programa

Curso Profesional de cómic
del 4 al 17 de sept.
10,00 a 14,00 h.
I.E.S.
Juan Antonio
Suances

Exposiciones
1 a 17 septiembre

Horacio Altuna
Casa de la Cultura

El manga en España
Casa de la Cultura

Charles Vess
C. C. El Atrio

Partidillo de futbol *Autores* contra *Aficionados*
Sábado 16
12,30 h

Martes 12

19,00 h. Inauguración (con presencia de autoridades y autores invitados)
19,30 h. Charla coloquio: ***John Ostrander***
20, 45 h. Firmas

Miercoles 13

12,00 h. Rueda de prensa
15,30 h. Video cine: *The Phantom –1–* (1943, B. Rives Eason)
17,00 h. Charla coloquio: ***Felix Vega***
18,15 h. Charla coloquio: ***Igor Medio***
19,30 h. Charla coloquio: ***Jill Thompson***
20, 45 h. Firmas

Jueves 14

12,00 h. Rueda de prensa
15,30 h. Video cine: *The Phantom –2–* (1943, B. Rives Eason)
17,00 h. Charla coloquio: ***Ian Gibson***
18,15 h. Charla coloquio: ***Nacho Fernández***
20,00 h. Firma Monstruo

Viernes 15

12,00 h. Rueda de prensa
15,30 h. Video cine: *Gwendoline* (1983, Just Jackson)
17,00 h. Charla coloquio: ***Maestros de la JOSO***
18,15 h. Charla coloquio: ***Esteban Maroto***
19,30 h. Charla coloquio: ***Terry Moore***
20, 45 h. Firmas

Sábado 16

12,00 h. Rueda de prensa
15,30 h. Video cine: *Santo en la venganza de las Mujeres Vampiro* (1970, F. Curiel)
17,00 h. Charla coloquio: ***Javier Pulido***
18,15 h. Charla coloquio: ***Jacques Loustal***
19,30 h. Charla coloquio: ***Paul Chadwick***
20, 45 h. Firmas

Domingo 17

12,00 h. Charla coloquio: ***George Perez***
13,30 h. Clausura
14,00 h. Firmas

Todas las charlas, conferéncias, firmas y proyecciones tendrán lugar en la Casa de Cultura de Avilés

Este programa puede estar sujeto a modificaciones de última hora, que serán indicadas en el tablón de anuncios de la Casa de la Cultura y en *La Guía de las Jornadas*

PRESENTACIÓN

Durante la primera quincena de septiembre de 2000 van a celebrarse en nuestra ciudad las *V Jornadas del Cómic Villa de Avilés*. Una actividad que junto con el *Certamen de la Sidra*, las *Jornadas de Teatro* y diversas fiestas populares de barrios tan emblemáticos como *Versalles/La Magdalena*, prolongan el calendario festivo de la Villa del Adelantado más allá del mes de Agosto como venía siendo habitual cumpliendo así el objetivo del Equipo de Gobierno de elaborar y poner en marcha un amplio elenco de actividades que contribuyan a la proyección de la ciudad y la potenciación de su imagen fuera de nuestro propio entorno, a la potenciación de la actividad económica en torno al turismo utilizando como herramienta la oferta de cultural, y contribuir también al divertimento y al ocio de la ciudadanía.

Estas *Jornadas* van a convertir a nuestra villa en la capital del cómic de España, y probablemente del mundo, puesto que dieciocho de entre los mejores especialistas del orbe en esta disciplina, entre ellos los actuales dibujantes de emblemáticos personajes como Superman o Batman, por citar solo dos ejemplos de entre los más populares, van a estar entre nosotros. Más de trescientas personas de fuera de Asturias tienen ya confirmada su asistencia a las *Jornadas* que van a ofrecer además de un Curso de Formación con los profesores de la mejor escuela española, dando clase gratuita en Avilés, un apasionante ciclo de conferencias y mesas redondas de las figuras que nos acompañarán, exposiciones, vídeo/cine, ruedas de prensa, firmas y presentaciones de libros y revistas y actividades lúdico/festivas de todos los asistentes.

En definitiva una actividad cultural que va a servir de motor para que nuestra ciudad sea visitada, para que nuestra ciudad sea protagonista en multitud de revistas especializadas de todo el mundo en el tema del cómic, para que hoteles y restaurantes se llenen con visitantes de fuera de nuestra ciudad, y para que todos, avilesinos y foráneos disfrutemos nuevamente de estas *Jornadas del Cómic* que por quinta vez se celebran en nuestra Villa.

Solamente una cosa más, agradecer a la asociación cultural *Amigos de la Historieta de Asturias* su colaboración en la organización de estas *Jornadas*. Está claro que sin ellos el Ayuntamiento solo no podría realizar este evento. Una vez más contamos con la colaboración ciudadana, en esta ocasión en forma de asociación cultural de jóvenes, para poder desarrollar esta actividad que por definición es, como todas las que forman parte del calendario festivo de Avilés en el verano, de todos y para todos.

Román Antonio Alvarez González

Concejal de Educación Cultura y Deportes
del Excmo. Ayuntamiento de Avilés.

AUTOR INVITADO

Barry Kitson

En las *Jornadas del Cómic de Avilés* siempre hemos mantenido una especial atención a los autores británicos, ya que creemos que forman una escuela interesante y que no se debe perder de vista. Así, entre nosotros han estado **Gary Frank**, **John Wagner**, **Alan Davis**, **Kevin O'Neill**, **John Ridgway** o **Peter Milligan**.

En esta ocasión, uno de los invitados ingleses que pasarán la semana con nosotros es **Barry Kitson**, un autor que lleva trabajando doce años en el mundo del cómic y que ha pasado de trabajar en las revistas inglesas a formar parte de la escuadra de dibujantes del mercado americano.

Su primer trabajo profesional fue la realización de dos episodios –entintados por **Mark Farmer**– para la versión de la serie de Spiderman que, con el clásico personaje americano, se realizaba exclusivamente para Inglaterra. Esto llamó la atención de los editores de la revista 2000AD que decidieron darle una oportunidad haciendo las tiras de la Juez Anderson y, como todo dibujante inglés que se precie, del Juez Dredd. Para la misma revista realizó después varios episodios de otra de sus series más clásicas, como es Future Shocks y, ya dentro de 1989, le llegó su primera oportunidad de trabajar directamente para los USA.

Esta oportunidad fue en la DC y fue una oportunidad doble, por un lado el Batgirl Special número uno, y por otro el anual número cuatro de La Legión de Superhéroes.

Tras esta pequeña prueba, y realizando por el medio cuatro episodios de Catwoman para la serie Action Comics Weekly, le llegó su primera gran oportunidad: encargarse del proyecto de L.E.G.I.O.N'89 –serie nacida a partir de la Legión de Superhéroes y que tenía como principal reclamo la presencia del personaje Lobo–, para la que realizó los 17 primeros números, los comprendidos entre el 23 y el 60, y algo más de medio año de portadas tras dejar los lápices de la serie.

Este trabajo, que recibió muy buena acogida de crítica y de público sirvió para que su nombre sonara con mucha más fuerza para todos y demostró que, además de dibujar bien, era perfectamente capaz de cumplir con su trabajo mes a mes, algo de lo que adolecen muchos autores.

También este trabajo llamó la atención de la gente de Marvel que le encargó un par de números de la serie de Lobezno, un anual de Iron Man, dos números de Alpha Flight y el número uno de *Batman/Punisher: Lake of fire*.

Pese a todo, el gran grueso de su trabajo siguió transcurriendo para la DC, pero ahora con los personajes más importantes de la casa, como son el Hombre de Acero, con el que trabajó en los números comprendidos entre el 502 y el 520 de la serie Adventures of Superman; y Batman, con el que se encontró en el número 63 de Legends of the Dark Knight, en los números 35 a 39 de Shadow of the Bat, y en la nueva serie de Azrael –también estrechamente ligada a la familia de títulos de Batman- de la que realizó los 28 primeros números y un par de portadas sueltas.

Más recientemente ha realizado la serie de 12 números JLA Year One, con guiones de **Mark Waid** y con la nueva Liga de la Justicia –es decir, todos los personajes importantes de DC–, los 6 números de The Brave & the Bold, una pequeña colaboración para la serie de Flash y, de nuevo con **Mark Waid**, realiza los lápices de la serie Empire, dentro del nuevo sello Gorilla del que tanto se habla últimamente.

Por si fuera poco esta trabajando en un proyecto para la línea Otros Mundos, en compañía de **Howard Chaykin**, y del que seguro os hablará más durante estos días.

Un autor inglés con mucho peso en la industria americana, con una dilatada trayectoria y del que, a poco que busquéis, seguro que encontráis algo en vuestras estanterías.

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

Ian Gibson

Y también como representante de la escuela británica, tendremos este año a **Ian Gibson**, uno de sus autores más destacados, tanto cuantitativa como cualitativamente, que aunque como **Kitson** también trabaja para el mercado americano, si que el gran grueso de su obra se desarrolla y se ha desarrollado directamente para las revistas y publicaciones de su país.

No en vano, **Gibson** es ante todo un creador, uno de esos autores con enorme facilidad para desarrollar personajes interesantes y con posibilidades, muchos de los que forman ya parte del panteón de personajes clásicos ingleses; pero también es un autor que a lo largo de su carrera ha trabajado mayormente de encargo, con una percepción muy profesional e industrial del medio –es mayormente la perspectiva de aquel mercado– y que ha abordado todas las temáticas posibles y dibujado miles de páginas a lo largo de su ya dilatada carrera, sin olvidarnos que en una buena parte de sus trabajos ha sido su propio guionista o guionista para otros dibujantes.

Sus primeros trabajos, alrededor de 1973, consistieron en diferentes aportaciones a revistas femeninas, trabajando para ellas en personajes como Halo Jones –en compañía de **Blas Gallego**, por cierto– y varios más. También en historias de amor para revistas suecas o en historias cortas de terror para la Hammer.

Posteriormente se encargó de algún anual de la Bionic Woman, de Kung Fu y de uno del Hombre Invisible; trabajos que al parecer hicieron que llamara la atención de los responsables de la editorial Look In. ya que tomaron la decisión de encargarle la serie regular de Bionic Woman y de El Hombre de los 6 millones de dólares.

Con algún breve paréntesis para trabajar para estados unidos –como fue Death Wish para Valiant– llega a sus mejores años dentro del mercado inglés, donde es ya un profesional conocido y, con **John Wagner**, realiza las *Robot Wars* del Juez Dredd –un personaje con el que volvería a encontrarse un par de años más tarde en las tiras de prensa que del mismo aparecen en el periódico Daily Star–, y crean al personaje de Robo Hunter, lo que le eleva al status de creador de uno de los personajes –junto a Dredd, Dan Dare, Rogue Trooper y un puñado más- importantes del cómic inglés y que pudimos ver editado en nuestro país hace ya algún tiempo.

Poco después colabora con el dibujante español **Jesús Redondo** en la serie Mind Wars y se vuelve a encontrar con **John Wagner** en Wolfie Smith, trabajo que pasó bastante desapercibido. Ya para la revista 2000AD realiza tres series, tituladas *The Amazing Maze Dumoir, Walter the Wobot y Tharg and the thrill suckers*, lo que le mantiene en activo en la revista más importante durante varios años.

Sin dejar nunca de aceptar trabajos de encargo como portadas de revistas, portadas de álbumes o diseños para series de televisión como Reboot, colabora con **Alan Moore** en Halo Jones y, ya para los USA, trabaja en Green Lantern Corps, en Mister Miracle y en el Crossover Millenium para la DC Comics, como también en la serie Meta 4 para First Comics.

Cuando surge Marvel UK, le encargan la serie *Genghis Grimload*, y también para Inglaterra hace *Steed and Mrs. Peel*, una serie limitada para celebrar el 30 aniversario de la serie de televisión de Los Vengadores, todo un clásico de la pequeña pantalla.

Desde entonces, su carrera sigue una doble vertiente: por un lado sus colaboraciones habituales de nuevo para revistas inglesas, como son las series *Return of the Taxidermist* –para Juez Dredd Megazine– y *I was a teenage tax consultant* –ambas con guiones de *John Wagner*- y la serie Footsoldiers –con **Jim Krueger**–; y por el otro lado están las colaboraciones con la editorial Dark Horse, dentro del universo de La Guerra de las Galaxias, entre las que se cuentan las series de Droids, *Droids: Rebelion* y *Boba Fett: Enemigo del Imperio* –esta última de nuevo con **John Wagner**-

Y en los últimos dos años, ha venido realizando para el periódico inglés Times la serie a color Annie Droid, que acaba de dejar de salir publicada recientemente.

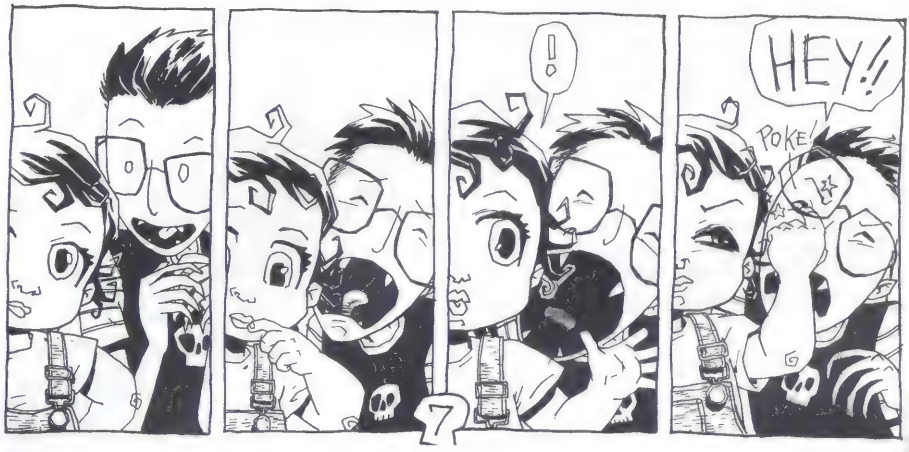
Jorge Iván Argiz

V JORNADAS DEL COMIC VILLA DE AVILES

NEMO 00

AUTOR INVITADO

Jill Thompson



El caso de **Jill Thompson** dentro de la industria americana no deja de ser curioso, no ya por tratarse de una autora dentro de un ámbito predominantemente dominado –desde un punto de vista cuantitativo, al menos–por los hombres, sino por haberse hecho un nombre dentro de este competitivo mercado a través de una serie original y fácilmente identificable como es su Scary Godmother, personaje que se aleja por completo del mainstream y del que lleva ya presentadas varias entregas dentro de la editorial Sirius Comics, lo que le ha traído un importante éxito de crítica y la ha ubicado como una de las firmas más interesantes dentro del campo independiente.

Sin embargo, lejos de este personaje, **Jill** ha pasado por un buen puñado de editoriales en las que ha dejado un montón de obra a tener en cuenta.

Sus primeros trabajos publicados fueron historias cortas, antes de pasar a trabajar en la editorial First Comics realizando una colaboración en el personaje de Corum –concretamente la historia *The bull and the spear*– y en Clásicos Ilustrados con el episodio que se centraba en la adaptación de la novela de *La letra Escarlata*.

Tras un paso por la serie *Speed Racer* para Now Comics, trabajó con el personaje *Badger* en la editorial Cómico, un personaje con el que volvería a encontrarse más tarde ya dentro de la editorial Dark Horse Comics.

En Comico realizó otros trabajos como The Elementals y la serie limitada de Fathom.

Pero de lo que no cabe ninguna duda es de que sus trabajos más destacables, y también los más conocidos en nuestro país, son los que realizó dentro de DC Comics.

Entre ellos destaca la interesante etapa que realizó en Wonder Woman –serie en la que ha vuelto a trabajar hace un par de años en la historia de complemento de un anual-, y sobre todo en el Sandman de **Neil Gaiman**, donde además de aparecer retratada ella misma, realizó uno de los arcos argumentales más interesantes, lo que sumado al enorme interés que entre público y crítica despertaba dicha serie, logró que quien todavía no se hubiese quedado con su nombre subsanara tal error de un modo inmediato.

Para la misma editorial realizó también números de Los Invisibles –con **Grant Morrison** al guión–, Orquidea Negra, Seekers into the Mistery y Finals, que como se puede ver en su inmensa mayoría se engloban dentro de la línea Vertigo de la Editorial.

Y, como no, hay que destacar de nuevo su trabajo –tanto en color como en blanco y negro- con Scary Godmother, serie en la que los personajes recuerdan al grafismo de la película *Pesadilla antes de Navidad* de **Tim Burton** y que, a través de los años, lleva ya sumados los cómics *Bloody Valentine*, *Holiday Spooktakular* y la serie limitada de tres números *Wild about Harry*, además de los volúmenes *The Scary Godmother*, *The revenge of Jimmy* y *The Mistery Date*.

Actualmente, tras no salir adelante un proyecto que tenía con la editorial Chaos! Comics, **Jill** vuelve a trabajar en una nueva entrega de este personaje.

Pero además de su trabajo como historietista, suele colaborar haciendo ilustraciones para personajes de sus amigos –generalmente dentro del mercado independiente– o sumándose a galerías de ilustraciones –de personajes Vertigo, sobre todo–. Algo que podremos disfrutar a través de las diapositivas que amenizaran su charla.

Una interesantísima autora que demuestra que esto de la calidad, dentro del mundo del cómic, no es una cuestión de sexo.

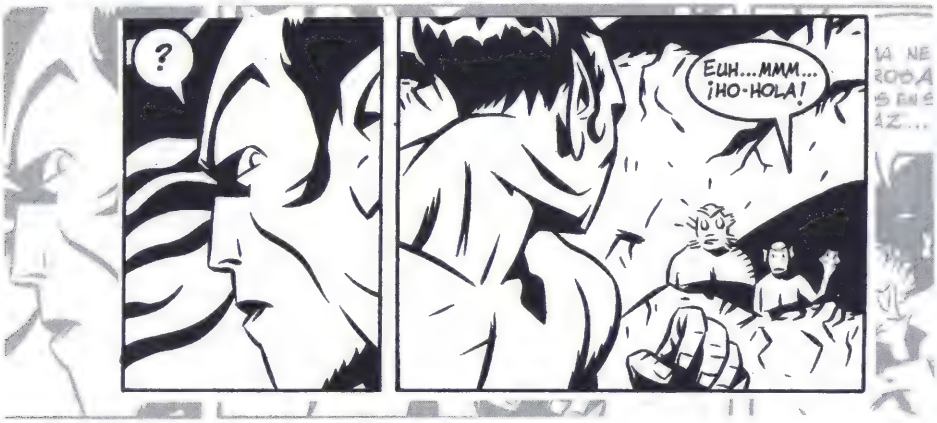
Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

Javier Pulido

Desde hace varios años y cada cierto tiempo, hay un grupo de autores nacionales que logran dar el salto al siempre difícil mercado norteamericano, para trabajar directamente en alguna de las grandes editoriales de aquel lado del océano.

Uno de los últimos grupos estuvo formado por **Germán García**, **Marcos Martín**, **Jesús Merino** –en este caso como entintador–, **Angel Unzueta** y, por supuesto, **Javier Pulido** que, si bien no fue el que entró con más fuerza de su grupo, si que ha sido el que ha conseguido establecerse en una mejor posición –con permiso de **Unzueta**– y al que parece que le están llegando varios números de la serie de Hulk, lo que le abrió las puertas del mercado americano. Después de esto, y ya dentro de la compañía rival, la DC Comics, pudo realizar trabajos tan interesantes como una historia de Hellblazer con guión de **Warren Ellis**, una historia corta para la antología de terror *Flinch* con guión de otro de los invitados de este año: **Brian Azzarello**, y un número de Batman: Chronicles que, particularmente, creo que sirvió como punto de inflexión entre un dibujante algo presionado y el verdadero **Javier Pulido,** y en el que por fin mostró todo lo que este autor puede dar de si: enorme sentido narrativo, gran caracterización de ambientes y personajes,



una cantidad y una calidad de proyectos tal, que permite asegurar que ya está totalmente establecido en aquel lado de la industria.

Algo que, por otra parte, no extraña en absoluto a la luz de su trabajo.

Sin embargo, antes de su salto no había realizado demasiados trabajos en nuestro país, a excepción de ilustraciones y portadas para Planeta de Agostini, la serie limitada de cuatro números titulada Mentat para la línea Laberinto de la misma editorial y uno de los episodios de Tess Tinieblas editados finalmente por La Factoría –número que no llego a terminar–.

En estos trabajos ya mostraba un estilo bastante definido y personal que, junto a unas pruebas realizadas, sirvió para que llamase la atención de los responsables de la editorial Marvel que, de la mano de la editora **Bobbie Chase**, le llevó a realizar varios episodios de la versión en cómic de la serie Star Trek, justo antes de pasar a dibujar mucha expresividad, un trazo personal e identificable y un increíble dominio del blanco y negro.

Tras esto, y además de algún pequeño encargo, se ha puesto directamente con la serie limitada de cuatro volúmenes en formato prestigio que, con **Chuck Dixon** a los guiones y con Robin de protagonista, será uno de los grandes lanzamientos de DC en lo que al universo de su personaje Batman se refiere. Y mientras tanto, una buena cantidad de ofertas y proyectos siguen pasando a su lado a la espera de que se decante por uno de ellos tras acabar el trabajo. ¿Quizás una nueva serie de Deadman?

Esta y muchas otras cosas se las podremos preguntar durante los días que pasará con nosotros este interesante y joven a autor que, además, es el responsable del maravilloso cartel de las *Jornadas* de este año, evento del que también viene siendo asistente habitual.

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

Felix Vega

Tanto América del Centro como América del Sur comprenden un área geográfica que ya desde hace muchos años lleva dando un interesante número de autores de cómic de enorme calidad. Muchos de ellos se engloban dentro de una mentalidad historietística más cercana a la europea –me refiero al cómic de autor–, aunque no hay que olvidar que en los últimos años también han nutrido bastante la vertiente americana de la industria. Como representantes de este segundo grupo me vienen a la cabeza autores como **José Luis García López**, **Humberto Ramos**, **Enrique Alcatena**, **Eduardo Risso**, los **Hermanos Hernández**, y un largo etcétera. De entre los primeros la lista es interminable: **Muñoz**, **Sampayo**, **Altuna**, **Juan Giménez**, **Breccia**, **Zentner** y el autor que ahora nos ocupa: **Felix Vega**. que además de ser un joven autor de los que está despuntando con más fuerza, es el más destacado exponente de la escuela chilena, una interesante cantera en un país donde hay bastante más afición por el cómic de la que se tiende a pensar desde España y que, a buen seguro, nos dará más nombres en los próximos años.

Precisamente en revistas chilenas fue donde dio sus primeros pasos como dibujante profesional, y ahora ya consagrado como un autor internacional con obra publicada en varios paises y lenguas distintas, sigue publicando ocasionalmente ilustraciones, portadas o historias cortas en editoriales de su Chile natal, siempre que el tiempo se lo permite.

Sin embargo, habría que destacar como primer trabajo verdaderamente de repercusión, al menos de los llegados hasta nosotros, los dos álbumes que realizó con el guionista catalán **Enrique Sánchez Abulí**, para la revista americana PlayBoy, que además de servirle con un escaparate de lujo demostró que, siendo un dibujante muy completo, sabía plasmar con especial detalle y calidad la figura femenina.

Tal vez por eso, cuando Norma Cómics editó en España el primer álbum de *Juan Buscamares* –obra en la que realiza guión y dibujo–, nos lo vendió como *el Manara chileno*, algo que si bien indicaba que nos encontrábamos ante un autor que maneja el erotismo con genial soltura, no hacía sino buscar un paralelismo más comercial que artístico. La única similitud entre las obras de los dos autores es que las mujeres de ambos son capaces de levantar las más bajas pasiones. **Felix** las dibuja más generosas en curvas, mucho menos estilizadas pero más voluptuosas. Sin embargo aquí el erotismo es un recurso al servicio de la historia y no al revés, que es lo que viene sucediendo en gran parte de las últimas obras del autor italiano.

Juan Buscamares funcionó lo suficientemente bien como para que cuando apareció el segundo tomo –en realidad serán un total de cuatro– Norma Cómics ya no necesitase establecer comparaciones. Incluso entre ambos álbumes se nota una ligera pero sensible evolución, más narrativa que artística y que muestra que el techo de **Felix** aun no ha sido alcanzado. Nosotros seguiremos con atención la trayectoria de este autor, porque estamos seguros que en la búsqueda de ese techo disfrutaremos tanto en el camino, como lo hemos hecho hasta ahora.

Mientras tanto, aprovecharemos para saber un poco más de lo que es el cómic en Chile, le interrogaremos sobre sus futuros proyectos –que ya los hay–, veremos diapositivas de su obra y, con suerte, consigamos que nos dibuje una chica... ¡y es que somos humanos! ¿Os lo vais a perder?

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

Nacho Fernández

Aunque de **Nacho Fernández** se suelen destacar, dentro de sus principales cualidades como historietista, su narrativa clara y directa, su facilidad para idear tramas o la sencillez con la que crea personajes con carisma, lo cierto es que su principal mérito es el enorme gancho que tiene con el público; algo que autores de gran prestigio persiguen durante toda su carrera sin la fortuna de este autor vasco. No en vano recordemos que el último gran éxito de la pasada década, en lo que a ventas en nuestro país se refiere, ha sido una de sus creaciones: Dragon Fall, una parodia de la famosísima serie japonesa Bola de Dragón, a la que en un momento determinado incluso llegó a superar en ventas. ¿Cuál es la razón de este gancho comercial.

Posiblemente que **Nacho** es como uno de los aficionados que lo leen: le interesan las mismas cosas, esta al día de los gustos y modas, y tiene la suerte de que lo que a él le interesa contar en cada momento suele coincidir con lo que la gente quiere leer. Tan sencillo y tan complicado al mismo tiempo.

Tanto que probablemente sólo exista un autor en nuestro país capaz de acercársele en este aspecto: me refiero a **Cels Piñol** y su línea de cómics del universo FanHunter.

Y claro, ambos se conocieron en Barcelona y pronto **Nacho** se convirtió en el autor, a excepción del propio **Cels**, que más páginas de FanHunter ha hecho, destacando las *Manga Wars* –autoeditado–, el *Drácula Returns* –Planeta de Agostini– y los especiales de la versión galáctica de dicho universo: *Star Hounds* –editados también por Planeta de Agostini–.

Más de treinta números de Dragon Fall –en su mayoría dentro de la extinta editorial catalana Camaleón-, ha sido su más longeva aportación continuada a una serie que, finalmente, decidió aparcar probablemente cansado de que la gente asociará siempre su nombre a la ya mencionada parodia y deseoso de probar otras cosas. Pero este trabajo, la gran cantidad de colaboraciones a revistas y fanzines que ha hecho, y su ya citada aportación a FanHunter, ya le habían brindado es respaldo de público necesario para correr el riesgo.

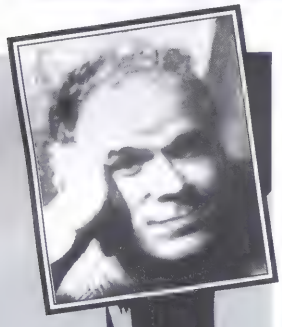
Estos nuevos trabajos de Nacho tuvieron cabida en la editorial asturiana Dude Comics. El primero de ellos fue Templarios, serie limitada de tres números en colaboración con **Eduardo Alpuente** –con el que viene haciendo sus últimos trabajos– que se convirtió en el tebeo de la línea Célula de Dude Cómics más vendido. Y pronto se gestó Dark Breed, también dentro de Dude Comics, serie que sigue publicándose actualmente –acaba de ser editado el número cinco– y que será una historia con su inicio, desarrollo y final en la que **Nacho**, de nuevo junto a **Eduardo** a las tintas, esta poniendo toda la carne en el asador en una serie que rondará los 20 episodios. Ambos títulos abordan un talante más serio y más alejado del humor y la parodia, de lo que **Nacho** había realizado anteriormente y, de nuevo, el público vuelve a estar con él.

Otra de las características de **Nacho** es que es un autor muy rápido, lo que le permite hacer más de una serie al mismo tiempo y, encariñado con los personajes de Star Hounds, y volviendo a la autoedición, realiza una nueva serie regular con dichos protagonistas a la par que siguen saliendo los ejemplares de Dark Breed. Esperemos que la suerte siga acompañando a este autor, que es, sin duda, uno de los preferidos por todos los aficionados.

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

John Ostrander



Entre los principales avales de este guionista cabría destacar su dilatada trayectoria, a lo largo de la cual ha demostrado ser capaz de aunar trabajos más puramente comerciales con otros de un marcado carácter personal, la amplia variedad que géneros que ha mostrado dominar, o la calidad y profesionalidad de todos sus trabajos.

Sin embargo, y pese a ser uno de los guionistas mejor considerados de la industria, en sus inicios comenzó como actor, director y, como no, escritor de obras de teatro. Por eso cuando **Mike Gold** –un buen amigo suyo de toda la vida– le pidió que le escribiese algún episodio de la serie Mars, para First Comics, tuvo que pedir que le explicasen como se hacía un cómic en lo que a un punto de vista técnico se refiere.

Luego realizó Starslayer y creó al que sería uno de sus personajes más destacados: Grimjack, un mercenario de una ciudad nexo entre realidades.

Este trabajo hizo que la gente se fijase en él por vez primera y le convirtió en uno de los estandartes de First, realizando para dicha compañía guiones de otra de sus series: Dynamo Joe.

Como Grimjack fue una serie de una extensión considerable, empezó a compaginarla con trabajos para DC: *Legends* –con **John Byrne**, en el que se presentaban a muchos de los personajes DC juntos por vez primera y se sentaban las bases de muchas series–, Firestorm, El Escuadron Suicida, Manhunter, Armageddon: Inferno, Batman: Gotham Nights –las 2 primeras series limitadas– o la antología de terror Wasteland. Luego Valiant le pidió que se encargase de una de sus series más populares: Magnus Robot Fighter, trabajo que Ostrander aceptó. Pronto acabó haciendo también para Valiant la series Rai and the Future Force, Eternal Warrior y el crossover entre Predator y Magnus.

Otra de las características de **Ostrander** es la de pertenecer a ese elenco de autores capaces de estar una larga etapa en una serie, algo que ha demostrado en Hawkworld –también realizó varios números de la nueva serie de Hawkman–, Spectre, o Detective Marciano –para DC– o en Héroes de Alquiler –para Marvel–.

Entre sus créditos figura también la primera serie limitada de Bishop –con **Pacheco**– y la segunda, llamada *XSE*, un especial de Amalgama –el de *Balas y Brazaletes*-, la serie de doce números titulada *The Kents*, ha trabajado con los personajes de ElfQuest, ha guionizado varios episodios de X-Man, de la última colección del Castigador, o la serie limitada de *La Patrulla X contra el Nido*. Y, por supuesto, ha hecho diversas historias cortas como la que acaba de salir recientemente en nuestro país, del Spirit de **Eisner**.

Amigo de sus amigos, como demuestra el tandem creativo que forma con autores com **Tom Mandrake** o **Tim Truman**, será una de las grandes figuras presentes en Avilés estos días en los que nos contará probablemente sus próximos proyectos con la Liga de la Justicia y muchas cosas más

Jorge Iván Argiz

I FIND IN YOU A LOVE--A PASSION--FOR THE PRINCIPLES OF AMERICA NOT UNLIKE MY OWN.
MY FRIEND, PERHAPS WE SHOULD NOT BE BATTLING, EH? HEAR ME! IT MAY WELL BE WE ARE ALLIES!
ALLIES IN WHAT? WHAT DO YOU PLAN TO DO?

AUTOR INVITADO

Esteban Maroto

Esteban Maroto nació, en 1942, en Madrid pero su vida profesional ha trascurrido casi completamente en Barcelona. Desde sus primeros pasos en el tebeo, formato cuadernillo, con los personajes Alex, Kahn y Kamar, hasta sus actuales trabajos para el mercado norteamericano, en series como Cadillacs y Dinosaurios, han transcurrido más de treinta años.

En ese tiempo **Maroto** se ha convertido en la *única megaestrella española en el mundillo norteamericano de los cómics* -como aseguraba hace poco tiempo la revista americana especializada en historietas ComicsBooks Artists–.

Maroto se hizo internacionalmente conocido con sus historias para la serie *Cinco por Infinito*, que había creado junto con otros autores, pero que seguiría en solitario y cuya publicación en nuestro país, a finales de los sesenta, compartiendo tebeo junto al *Delta 99* de **Carlos Giménez**, conmovió el raquítico panorama español de aquel tiempo, haciendo de **Esteban Maroto** uno de nuestros autores más conocidos.

Los premios que aquellas historietas recibieron agrandaron aún más la figura del dibujante madrileño, por entonces encuadrado en la agencia Selecciones Ilustradas que dirigía **Toutain**.

Después vendría *La tumba de los dioses*, y también Wolf, con guión de **Sadko**, que saludaría a los lectores desde Drácula, la revista que a principios de los años setenta se convirtió, con sólo doce números, en un hito entre las publicaciones de historietas españolas.

Alma de Dragón sería el título de la historieta, que con destino a la revista Trinca, acercaría al cotizado dibujante nuevamente a los lectores españoles. Aquella historia no vería su fin en la mencionada publicación.

La internacionalidad de **Maroto** era incuestionable, y numerosos fueron los paises que publicaran sus trabajos. Las revistas de **Jim Warren** tampoco permanecieron ajenas al español, que realizó numerosos trabajos para Eerie, Creepy y Vampirella.

Desde sus comienzos como editor de revistas mensuales de ciencia ficción y terror, **Josep Toutain** incorporó a **Maroto** a sus sumarios y en libro le editaría *Dax el guerrero*, una de las obras más conseguidas de la carrera del dibujante, y buen ejemplo de como entintar. Este libro ha sido reeditado no hace demasiado tiempo por Planeta.

LAS AVES DE DRAGON CONTEMPLAN ASOMBRADAS EL PAJARO MECANICO QUE DESCIENDE DEL CIELO ENTRE LAS SOMBRAS DE LA NOCHE SILENCIOSO Y ENORME. EL INTRUSO SE DETIENE Y PERMANECE COMPLETAMENTE QUIETO COMO SI ESTUVIERA ACECHANDO ALGUNA PIEZA

Tras multitud de trabajos menos significativos dentro y fuera de nuestro país, **Maroto** regresó, para presentarse a los aficionados más jóvenes, de la mano del guionista **Peter David**, y de la editorial DC Comics, con *Crónicas de Atlantis*, que daría paso a numerosas colaboraciones en editoriales americanas de todo tipo.

En las *Jornadas de Avilés* teníamos ganas de encontrarnos con este autor, que despierta pasiones encontradas entre los fans, y que ha recorrido buena parte de la historia del tebeo español, o hecho desde España, siempre desde la línea de fuego y representando, como pocos, las grandezas y servidumbres de ese oficio del siglo XX que llamamos *dibujante de historietas*.

Angel de la Calle

NEMO

00

AUTOR INVITADO

Terry Moore

Hablar de **Terry Moore** es hablar de su obra más importante: Extraños en el Paraíso, uno de los títulos del panorama independiente americano más importantes y con una trayectoria más interesante, no en vano lleva ya en su edición original más de 50 números a sus espaldas –contando los diferentes volúmenes con los que la obra a contado– y aun sigue al pie del cañón con un buen respaldo por parte de los aficionados.

Pero además, Extraños en el Paraíso es el tebeo americano más leído por mujeres, según dicen las encuestas realizadas en los Estados Unidos, algo que no cuesta demasiado problema imaginar teniendo en cuenta que la serie, sin ser un título dedicado principalmente para chicas, si que es una colección con una historia lo suficientemente amplia y temáticamente interesante para que interese por igual a ambos sexos y a gente de las edades más diversas.

Las protagonistas de la obra son dos chicas –Francine y Katchoo– y un chico –David–, que junto con un buen número de personajes secundarios, forman un curioso triángulo alrededor del que **Terry** nos construye con igual talento y calidad comedias de situación, momentos de humor, interesantes tramas del género negro más clásico, dramas o un largo etcétera, porque al igual que la vida misma, Extraños en el Paraíso tiene momentos alegres y tristes, encantos y desencantos, amores y desamores, o encuentros y desencuentros; y aborda temas tan diferentes pero tan cotidianos como los celos, los amores imposibles, la pérdida de un ser querido, las dietas, la familia y casi cualquier cosas que vemos a diario pero que, visto a través de la sensibilidad de **Terry Moore** y mezclado con situaciones más atípicas, adquiere una nueva dimensión.

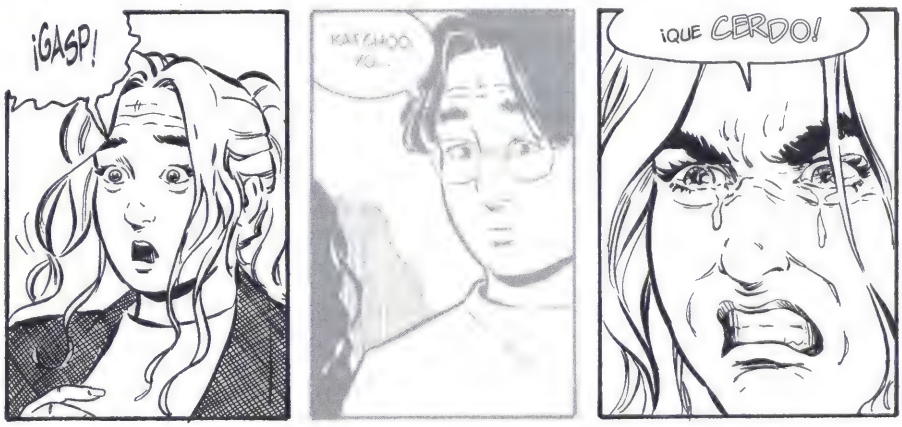
Algo de lo que había pocas muestras en el mercado del comic book americano y que queda perfectamente rellenado con este fantástico trabajo y con los de los hermanos Hernández –aunque la forma de enfocar las historias sea totalmente diferente entre ambos–.

Sin embargo **Terry Moore** ha realizado más trabajos, como una colaboración haciendo los guiones de un arco argumental para Wildstorm y su serie Gen 13: Bootleg, uno de los títulos de superhéroes más importantes de los últimos años y a los que **Terry** ha aportado su granito de arena a través de una historia corta

–fueron tan sólo dos números– pero interesante. También ha participado en diferentes galerías de personajes de distintas editoriales –de DC principalmente– y de amigos –como en el de Stardust de **Chales Vess**–.

Una buena ocasión esta, sin ningún lugar a la duda, para que todos los que siguen la edición española que Dude Comics hace de Extraños en el Paraíso obtenga una firma y un dibujo de su autor y, porque no, para que los que aun no hayan descubierto este título puedan subsanar su error.

Jorge Iván Argiz



AUTOR INVITADO

George Perez

Decir que **George Perez** es una de las leyendas vivas del mundo del cómic, no es sino quedarse corto.

A lo largo de su carrera ha cogido series sin éxito como Los Nuevos Titanes o personajes desafortunados como Wonder Woman –ambas para DC– y los ha convertido en emblemas de la editorial, ha realizado importantes etapas en personajes como Los 4 Fantásticos, Superman o dejado cómics legendarios como Crisis en Tierras Infinitas o los dos prestigios de Hulk titulados Futuro Imperfecto; y ha colaborado con casi todas las nuevas editoriales que han ido apareciendo siempre dispuesto a echar una mano. Y sin embargo todo esto no es lo más importante ya que su principal característica, como sabemos bien los avilesinos, es ser un invitado perfecto tanto por lo simpático, atento y por su enorme capacidad de contactar y atender al público –recordemos que el premio al autor más simpático lleva su nombre–, como por la enorme cantidad de grandes obras realizadas.

Y es que estamos ante un autor verdaderamente intemporal. No en vano, tras haber encandilado a los lectores de toda una generación y haberse erigido en uno de los pilares del cómic de los 80, ha sido capaz de volver a maravillar con igual fuerza a los nuevos lectores actuales.

Para ello ha usado las mismas características de antes: un trazo preciosista, un respeto por el lector más allá de toda duda y que le hace volcarse en cada viñeta trabajándola hasta límites insospechados, gran caracterización de los personajes y una capacidad para manejar multitudes sin aparente dificultad que le convierte en único; y es que **George Perez**, lejos de irse acomodando en la envidiable posición que tenía ha seguido fiel a si mismo y a sus aficionados, haciendo de esta su principal virtud, mientras otros autores parecen acusar el paso del tiempo **Perez** parece salir fortalecido. Algo que le ha reportado en su estancia en Los Vengadores con **Kurt Busiek** en una recuperación de viejos y desencantados lectores –que han apostado sobre seguro– y en atraer a los lectores de más reciente cuño hacia un tipo de historieta, o de concepción de la misma, más clásica y que parece cada vez más al alza –sobre todo en las grandes compañías–. Casi treinta números en la serie –**Pérez** siempre ha sido capaz de realizar una gran cantidad de números en las series en las que recala- hacen que el retorno de **Pérez** a Los Vengadores –ya había sido uno de sus principales dibujantes años antes– sobrepasase todas las expectativas de los editores y la serie se colocó de nuevo entre las más vendidas de la industria americana y la más vendida en nuestro país.

Ahora mismo, y para el sello editorial Gorilla, continua con su serie de creación propia Crimson Plague; que de los 6 números de los que iba a constar originalmente ya se puede hablar que, como mínimo, llegará a los ocho.

Y mientras tanto, ya piensa en futuros proyectos entre los que destacan su colaboración con Stan lee en un número para DC Comics, su aportación a la nueva editorial Cross Gen Comics y una nueva serie para Gorilla.

En las primeras *Jornadas* ya hablamos de su trayectoria profesional –muy superficialmente dado lo extensa de la misma– hasta la fecha, ahora podremos hacer un repaso de lo que han sido estos últimos años en su carrera y muchas cosas más. Sin duda un autor tocado por la mano de Dios.

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

Igor Medio

Continuando el planteamiento de las Jornadas de que, al menos, un autor asturiano figure como invitado oficial, **Igor Medio** estará este año en Avilés.

Uno piensa que todos escondemos un montón de *yos* en nuestra mochila y en el caso de **Igor Medio Tuya**, su mochila suele estar a rebosar: El **Igor** amigo de sus amigos, el **Igor** osito de peluche, el **Igor** que sin conocerte parece haber compartido contigo sus último veinte años, el **Igor** defensor de lo asturiano, el **Igor** músico, el **Igor** que interrumpe una discusión con *ya ta bien de discutir* ¡cinco segundos después de que se iniciase! –verídico– y nuestros **Igor** dibujantes, los dos, o los tres.

Y es que, por si no os habéis fijado –o no habéis tenido la suerte de recorrer su aun no demasiado extensa pero interesante obra–, lo de **Igor**, su, más que evolución, salto al vacío, es sorprendente.

El primer **Igor** es un dibujante, como todos los que empiezan, sobrado de ganas y de influencias varias a medio asimilar –casi se pueden citar todas las obras de este período: *Confrontación*, *¡Qué vida esta!*, *Una historia real*, *Cagar torcío*...– cuyo trabajo puede encontrarse en El Llapiceru o El Wéndigo.

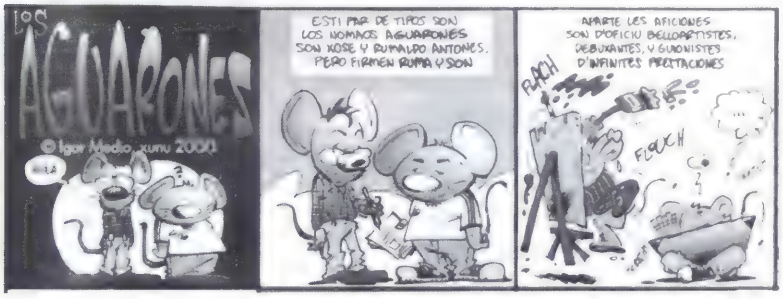
En sus historias se encuentran cosas interesantes, siendo uno de entre los jóvenes autores que buscaban un hueco en aquella difícil época.

A mediados de los noventa aparece un historietista sorprendente, un tal **Igor 1/2**, admirador confeso de **Franquín** y de los **Tomé** y **Janry** de El Pequeño Spirou.

El dibujo extraordinariamente maduro, suponía un oasis entre los nuevos autores que adoraban la estética de los superhéroes y el manga; historietas cargadas de humor y de marcado estilo francobelga. De este nuevo **Igor** nacieron las páginas de *Little Memo* y *Anselmo Ensombras*, más algunas páginas diseminadas por aquí y allá. Entre ellas el entintado de la serie Love Gun sobre lápices de **Javi Rodríguez**.

En 1997 el periódico asturiano La Nueva España le encarga su, hasta ahora, trabajo más conocido, *La Familia Castañón*, una suerte de familia Trapisonda filtrados por las cuencas mineras asturianas y regada con buena sidra, que lleva ya tres veranos en escena, con personajes cada vez más definidos y estilizados, con un *güelu Castañón* de protagonismo superlativo...

El tercer **Igor**, porqué no, es el **Igor** tranquilo, el que dejando vislumbrar un enorme potencial no encuentra tiempo –la música nos lo *roba* en demasía– para dibujar de manera contínua y no a impulsos como hasta ahora.


LOS AGUARONES
© Igor Medio_xunu 2000
ESTI PAR DE TIPOS SON LOS NOMACS AGUARONES SON XOSE Y RUMALDO ANTONES. PERO FIRMEN RUMA Y SON
APARTE LES AFICIONES SON D'OFICIU BELLOARTISTES, DEBUXANTES, Y GUIONISTES D'INFINITES PRETTACIONES
FLACH
FLACH

Como aquella noche de enorme actividad en Cactus Comics –si es que puede hablarse de que existiese un Cactus Comics– cuando **Javi** remataba las últimas páginas de su Love Gun, **Ruma** y **Son** sus Aguarones y mientras **Luisa** y el que esto escribe coloreábamos la portada de un Sbrindolín, **Igor** se dibujaba dos páginas de Little Memo, listas para imprenta. Un monstruo... a impulsos, es que para **Igor** siempre será más importante compartir una sidra con los amigos que una elogiosa reseña en el Comic Journal. Y que no cambie.

Andrea Parissi

ENTRE LES MIS DISTRACCIONES TRABAJANES HESTORIETES DEBUXANDO NES VIÑETES MAMÍFEROS Y MAMÓNES
¡VENGA, VAMOS DEBUXAR HISTO...
PLIN

AUTOR INVITADO

Paul Chadwick

Con 43 años recién cumplidos –el pasado tres de septiembre para ser más exactos–, **Paul Chadwick** es considerado uno de los autores de más calidad del panorama norteamericano del cómic.

Pocos pueden contar ya en sus vitrinas con 13 premios de la industria entre los que, por supuesto, se encuentran el Harvey y el Eisner. Pocos son también los que aúnan entre dichos premios algunos concedidos a su labor como dibujante y al mismo tiempo otros que valoren su faceta de guionista. Y aun menos reciben importantes galardones en certámenes de otros ámbitos, como la publicidad –es ganador de un premio Clio por su aportación a un spot– o los carteles de cine –donde también ha sido premiado–. Y es que **Chadwick** es un autor verdaderamente completo.Tras una formación académica su primer trabajo profesional dentro del mundo del cómic fue el título *Salimba* para Blackthorne y, poco tiempo después, fue fichado para Marvel. Realizó unos cuantos episodios –del 38 al 44 de la edición americana– del personaje Dazzler. Para Marvel realizaría también un poco más adelante un par de episodios del Dr. Extraño.

Fue justo en un momento de espera cuando de los apuntes de su cuaderno de bocetos surgió su personaje más popular y el que le ha traído casi todos sus premios, se trata de Concrete y que apareció por vez primera en 1986 dentro de la recientemente creada revista Dark Horse Presents, de la que pronto se volvió una habitual.

Después tuvo su pequeña serie regular de 10 episodios, un par de especiales y, tras asentarse lo suficientemente entre el público como para poder ser editado en color, el paso a series limitadas de carencia constante. Por supuesto, sin dejar de estar presente en ninguno de los grandes acontecimientos de la editorial.

En España además de un recopilatorio de las primeras historias cortas del personaje editado por Norma dentro de su colección Blanco y Negro, podemos encontrar de la mano de Planeta de Agostini, el material de Concrete de las series limitadas de *Extraña Armadura* y *Killer Smile*.

Concrete es uno de los personajes más originales, pero al mismo tiempo cotidianos, que uno se pueda imaginar.

Un hombre encerrado en un cuerpo de cemento que, va redescubriendo las maravillas que le rodean, a la par que investiga su nueva naturaleza. Muchas veces Concrete no es más que un mero observador dentro de la historia, otras veces su protagonismo es mucho más directo. Pero siempre se puede extraer una lectura interesante a través de los ojos del personaje. Es muy difícil encontrar una serie tan siquiera parecida a esta.

Tanto como lo es encontrar una serie mejor o en la que se note un mayor amor por el medio, o una mayor comunión entre el talento de un autor como dibujante y como el increíble narrador que es **Chadwick**.

En Estados Unidos hasta la fecha han aparecido innumerables series del personaje y, afortunadamente, seguirán apareciendo. Sin embargo, **Paul** ha realizado trabajos para la serie de Brighter, ha colaborado con el personaje de Grendel, dibujó uno de los episodios de Vortex para Dark Horse y una historia corta del especial *Navidades con los Superhéroes* para DC, se encargó durante un tiempo de World Below –su segundo trabajo más mencionado–, y realizó varias historias cortas para diferentes editoriales.

Actualmente está realizando el dibujo de un arco argumental de la serie de Masacre para Marvel y ya prepara una nueva entrega de Concrete para su ya interesante trayectoria. Una trayectoria que, eso sí, siempre ha estado intercalada con sus trabajos como ilustrador, diseñador o publicista.

Durante unos días podremos intentar convencerle de que el año que viene, al igual que ha hecho hace poco la Asociación de Ilustradores de los USA, queremos exponerle en Avilés. ¡A ver si hay suerte!

Jorge Iván Argiz

AUTOR INVITADO

Jacques Loustal

Jacques Loustal está considerado como uno de los mejores coloristas del cómic y la ilustración europeos.

Nacido en 1956 en Neully sur Seine –Francia– comenzó su andadura en los fanzines, mientras estudiaba arquitectura. Su primera obra, con guión de **Tito** data de 1977, pero sería con el guionista **Philippe Paringaux** y con el escritor norteamericano **Jerome Charyn** que realizará sus más conseguidas obras.

Revistas como Metal Hurlant o Pilote vieron sus primeras historietas cortas, y posteriormente A suivre serializaría sus trabajos ,con **Parigaux**,, *Coeurs de sable*, *Barney et la note blue*, a partir de 1984, y *Les freres Adamov*, junto a **Charyn**. En 1989, con guión de **Jean-Luc Fromental**, se editó *Memoires avec dames* y este mismo año ha aparecido *White Sonya* su reciente trabajo con **Charyn**.

La faceta de ilustrador y acuarelista de **Loustal** ha ido pareja a la de historietista, durante su ya larga trayectoria. Es precisamente en su labor de ilustrador que entre nosotros ha corrido mejor suerte, ya que su libro, junto a **Tito Topin**, *Venganza en Marruecos*, ha sido el único de sus trabajos editado entre nosotros monográficamente, si bien sus historias cortas fueron habituales en la edición española de Metal hurlant, o El víbora durante los años ochenta.

Corazones de arena comenzó a editarse por capítulos en la revista Europa viva, pero la brusca desaparición de la publicación dejó inconclusa esta interesante historia en nuestro país.

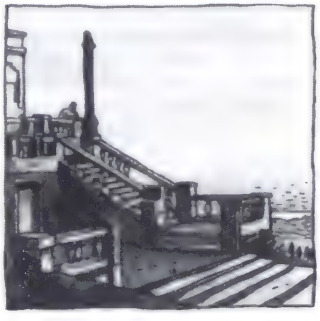
Loustal narra con desapego y frialdad, ha llegado a especularse, y si bien su uso de los textos fuera de la viñeta, en lugar de los tradicionales bocadillos, y su circunstancial distanciamiento, junto a un confesado amor por lo literario, pueda hacer pensar, a los menos perspicaces, que estamos ante un autor alejado de la pasión por lo narrado, nada menos cierto. La calidez de sus colores, el amor por personajes, de ambiente elegante o de los bajos fondos, en el borde del abismo o en manos del dios Cupido, hablan de un autor que busca la comunicación con el lector a través de sus enormes dotes para el grafismo, el color y la capacidad narrativa.

Su confesado amor por el *fauvismo*, **David Hockney** y, no en menor medida, por el cineasta **Wim Wenders**, a los que habría que añadir los escritores con los que ha colaborado, han imbuido su obra de una emoción extraña y serena, donde hasta historias desgarradoras como la del saxofonista Barney –en *Barney et la note blue*– en que pocas son las viñetas donde los colores solares y veraniegos, tan caros a **Loustal**, pueden hacer acto de presencia, sin embargo todo parece inundado de una luz que la historia no refleja; y el desamor, el jazz y la heroína, que anegan la claridad no logran impedir que la suave forma de narrar del dibujante francés tome por asalto cada viñeta, ofreciéndonos su luminosa forma de ver la vida y las historias.

En su último trabajo con **Charyn**, **Loustal** vuelve al tradicional bocadillo dentro de la viñeta, y a un dibujo más simplificado y definido, para contarnos otra historia de mujer fuerte en ambiente hostil, en una Nueva York subrrealista y repleta de gansters de medio pelo y pistolas flojas.

Esperemos que, junto a su presencia en Avilés, su nueva obra convenza a los editores españoles que no podemos seguir sin las dosis de arte y narración de este genio francés.

Angel de la Calle



de la acera desierta a la perspectiva desnuda, toma el mundo como testimonio del absurdo que le golpea.

CURSO DE CÓMIC

Escuela Joso

Los profesores de la Escuela de Cómic Joso que nos visitan este año para impartir un curso sobre la realización de historietas durante las *Jornadas de Avilés*, son, además de los mejores profesores, notables autores de tebeos.

El guionista, y Jefe de estudios de la Escuela Joso, **José María Polls,** es uno de nuestros guionistas más cualificados. Profesional desde finales de los setenta, su aparición en las páginas de la difunta revista Cimoc, junto a **Esteve Polls**, le dió a conocer entre el publico mayoritario de nuestro país y sus colaboraciones al lado de **Beroy**, en *Versus*, difundieron su obra por el extranjero hasta recalar en el mercado americano. Sus trabajos junto al dibujante **Ramón F. Bachs**, *Yinn* y *Castor y Pollux*, son lo más conocido de su última etapa.

ANTES DE SALIR EDUARDO HA TENIDO EL DETALLE DE APAGAR LAS LUCES DE LA HABITACIÓN PARA QUE YO PUEDA ENCENDER LAS CUANDO LO CREA
EN EFECTO...¡QUÉ DELICIOSA CONTRALUZ PRODUCE LA FIGURA QUE SE PERFILA EN EL UMBRAL...! EL TENUE CAMISÓN NO PUEDE OCULTAR EL AVANZADO ESTADO DE GESTACIÓN DE LA MUJER.

Mike Ratera se inició en las páginas del mítico fanzine Zero, en la primera mitad de los años ochenta. Posteriormente trabajó para las revistas Makoki, Totem, Creepy, Comix Internacional, El Víbora, etc.

En la actualidad su plasmación de la violencia y su adecuación al género de espada y brujería le han llevado a ser uno de los autores preferidos de entre buena parte de los lectores más jóvenes, su obra en seis números *Hammer, Hunter* y *Mujeres secretas*, son algunos de sus títulos fundamentales.

Jordi Sempere tal vez sea el más aventajado seguidor de **Franquin**, y su línea de dibujo, en España.

Su trabajo para Cairo junto al guionista **Pérez Navarro**, *Nostradamus*, tal vez sea su obra más conocida, de entre las multiples colaboraciones para revistas como Más madera, La puta mili, o suplementos como el del diario ABC, en que actualmente realiza una página a color cada semana. La muy anunciada historieta de **Sempere** *MondoVinci*, con guión de **Polls**, aun sigue demorándose, habiendo sido una de las más esperadas apuestas de la serie Laberinto.

José María Beroy formó parte del fanzine Zero y publicó en revistas como Rambla, Creepy y Zona 84. Su album *Dr. Mabuse* fue una de las apuestas más originales del momento. Ganador de un premio del Salón de Barcelona, obras como *999–666* o *Ajeno*, confirmaron a uno de los mejores historietistas españoles.

Las aventuras de Tristan Karma o *Versus* descubrieron a un notable colorista. La publicidad nos lo arrebató y la enseñanza es una disciplina que ejerce a ratos.

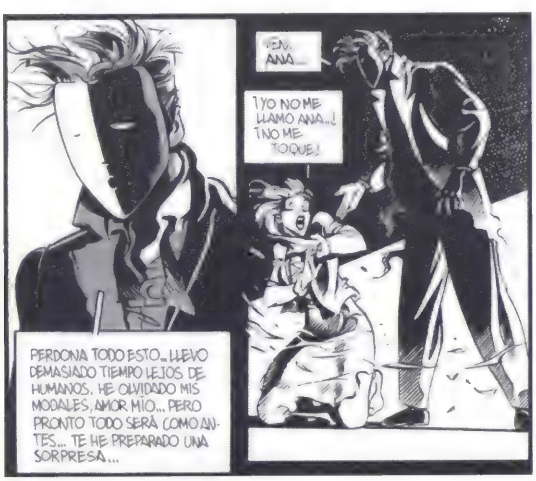
No nos digan que, con este plantel, no están de suerte los alumnos del curso de cómic de las *Jornadas de Avilés*.

Del 4 al 15 de septiembre y de 10,00 a 14,00 horas en el I. E. S. Juan Antonio Suances.

Estos cuatro autores estarán, también, en animada charla con los asistentes a las *Jornadas*.

¡No perdérselos!

Angel de la Calle


¡EH, ANA...
¡YO NO ME LLAMO ANA...! ¡NO ME TOQUE!
PERDONA TODO ESTO... LLEVO DEMASIADO TIEMPO LEJOS DE HUMANOS, HE OLVIDADO MIS MODALES, AMOR MÍO... PERO PRONTO TODO SERÁ COMO ANTES... TE HE PREPARADO UNA SORPRESA...

El manga en España

POR ESE PASILLO ESTÁN SNOW Y JEZEBELL... ¡QUIERO QUE HAGAS TODO LO POSIBLE PARA SALVAR A SNOW! ¿ENTENDIDO? YO AYUDARÉ A SILK.
SÍ, MAESTRO. ALLÁ VOY.
PERO TE HAS LO
¡¡SILENCIO!!
Y AHORA, ME VOY A DIVERTIR CONTIGO.

El fenómeno manga puede ser analizado desde diferentes puntos de vista, y algunos de ellos no tan positivos como sería de desear, pero lo que no se puede, ni debe, negar es la capacidad que ha tenido en nuestro país de movilizar a un amplio espectro de población joven hacia la lectura de tebeos.

Aunque sólo fuese por esto tendríamos que alegrarnos del éxito de este tipo de género narrativo, o de aplicación de la gramática historietística.

Pero es que además de movilizar a los consumidores el manga ha sido capaz de generar su propia dinámica creativa en occidente. Así el hecho *amerimanga*, que invadió buena parte de los tebeos de superhéroes americanos desde mediados de la década pasada, y el nativo de *iberomanga*, que ha dado entre nosotros creaciones y formas de escribir y dibujar, narrar en imágenes, muy interesantes.

Si algo caracteriza las *Jornadas de Avilés* es su falta de dogmatismos. Cuando algo nos resulta interesante no le preguntamos de dónde viene o en qué escuela ha estudiado, por ello nuestro fervor por algunas de las creaciones que ofrecemos en su primera versión, la que sale del tablero del dibujante, y que este año mostramos a los visitantes en el concurrido vestíbulo de la Casa de cultura de Avilés.

Casi cuarenta originales de obras bien conocidas por los aficionados al género. Desde la popularísima *Dragon Fall*, hasta las *Crónicas de Mesene*.

Un escogido elenco de autores, distintas formas de hacer pero vínculos comunes. Los orígenes, las páginas listas para la imprenta, en la forma de entender la historieta que nos viene del Imperio del Sol Naciente.

Ahí estarán, para disfrute de los aficionados, las páginas de **Nacho Fernández**. Los trabajos de **José María Reyes** y **Aure Jiménez**. Los perfilados trazos de tinta de **Eduardo Alpuente**. La referencia inevitable en este género de **Carlos Javier Olivares**. Y el talento de **Mateo Guerrero** entre otros.

No están todos los que son, pero es una buena muestra de como adaptar un lenguaje a las necesidades narrativas de una generación, formada con referencias gráficas distintas a las anteriores hornadas de dibujantes de dentro de nuestras fronteras.

Lo dicho, no tengan prejuicios, vengan a contemplar a autores españoles que universalizan su trazo con referencias orientales, y lo que resulta, como podrán observar, es completamente hispano.

¡Son grandes estos chicos!

Angel de la Calle

EXPOSICIÓN

Charles Vess

Charles Vess es uno de esos dibujantes americanos que funcionarían igual de bien en el mercado europeo de la historieta que en el *mainstream* estadounidense.

Dibujante de personajes como Spiderman o adaptador de cuentos clásicos infantiles como *Blancanieves*, puede liarse la manta a la cabeza y crear una serie como *Stardust*, por su cuenta y riesgo editorial, mientras ilustra un número de *Promethea*, el nuevo cómic del guionista inglés **Alan Moore**.

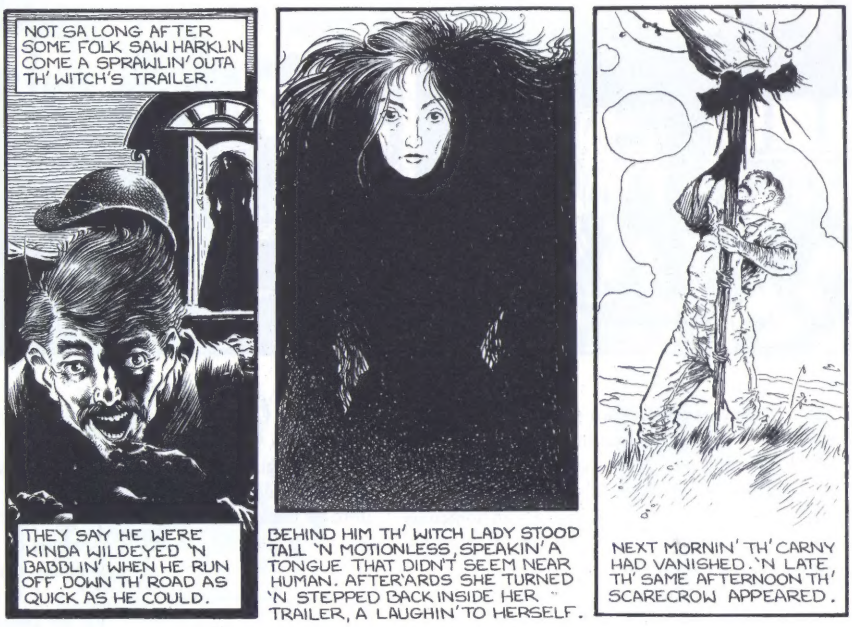
Bien pudimos comprobar el año pasado, durante su estancia entre nosotros en estas mismas *Jornadas* dedicadas al cómic, su capacidad para encandilar al público y satisfacer a los aficionados con su infatigable capacidad para hacer trabajados dibujos a los admiradores.

Nos quedaba pedirle que permitiese que sus originales volasen a través de un océano para que pudiesen ser contemplados en esta misma ciudad que le acogió tan fervorosamente hace doce meses.

Y, como no podía ser menos, **Vess** accedió gustoso a nuestros deseos, y todos los avilesinos, y visitantes de las *Jornadas*, tendrán la oportunidad de observar, en el Centro Comercial el Atrio, algunos de los ejemplos más notables de su amplia y fructífera trayectoria de autor de cómics e ilustrador.

Desde ejemplos de su trabajo con **Neil Gaiman** hasta sus breves colaboraciones con **Mike Kaluta**, desde las portadas para *Stardust* hasta muestras de páginas con **Alan Moore**.

Sin olvidarnos de algunos de los pequeños homenajes a los personajes del cómic europeo que tanto ama, y tampoco íbamos a hurtar sus primeras aproximaciones a la ilustración de ciencia ficción con influencias de **Moebius** o **Bilal**. Algo de su colaboración con **Jeff Smith** era inevitable.


NOT SA LONG AFTER SOME FOLK SAW HARKLIN COME A SPRAWLIN' OUTA TH' WITCH'S TRAILER.
THEY SAY HE WERE KINDA WILDEYED 'N BABBLIN' WHEN HE RUN OFF DOWN TH' ROAD AS QUICK AS HE COULD.
BEHIND HIM TH' WITCH LADY STOOD TALL 'N MOTIONLESS, SPEAKIN' A TONGUE THAT DIDN'T SEEM NEAR HUMAN. AFTER'ARDS SHE TURNED 'N STEPPED BACK INSIDE HER TRAILER, A LAUGHIN' TO HERSELF.
NEXT MORNIN' TH' CARNY HAD VANISHED. 'N LATE TH' SAME AFTERNOON TH' SCARECROW APPEARED.

Así se podrá ir recorriendo, en más de una treintena de obras, la espléndida trayectoria de **Charles Vess**, un autor apasionado por las sagas célticas y gaélicas, un narrador original y de gran valía que añade a su bagaje plástico una curiosa sensibilidad cuasiecologista y armónica, que le distancia de muchos de sus colegas más volcados en lo comercial, pero lo acerca al público más interesado por esa maravillosa forma de arte que llamamos *historieta*.

Angel de la Calle

EXPOSICIÓN

Horacio Altuna

Llevábamos esperando esta exposición desde hace años, desde la estancia de **Horacio** en la segunda edición de estas *Jornadas*. Ha costado, pero nos sentimos orgullosos de poder mostrar en Avilés un recorrido por los álbumes, por las historias, más queridas del dibujante afincado en Sitges.

Saben, los que se han pasado anteriormente por Avilés durante la celebración de esta convención, que para los organizadores las exposiciones son fundamentales en el programa; es una forma de acercamiento entre autores y público más allá de lo personal, quizá más íntimo, es la comunión entre la obra en estado puro y el lector –que para nosotros es el objetivo más importante–.

El participante tiene constancia de que la muestra que situamos en la sala de exposiciones de la Casa de cultura, es especial. Es un homenaje además de un goce. Por eso hace tanto tiempo que perseguíamos esta expo.

Horacio Altuna es uno de los más aventajados continuadores de lo mejor de la historieta argentina, que ha dado a este arte nombres como los de **Alberto Breccia**, **Salinas** u **Oesterheld**. Pero es también uno de los mejores dibujantes españoles, que invadieron Europa desde la década de los años ochenta. Un autor y un lector de historietas, capaz de decir que no le importaría haber dibujado una historieta como *Girl*, la obra de **Fegredo** y **Peter Milligam** –nuestro invitado del pasado año–

Es un importantísimo dibujante de tira de prensa de aventuras y un soberbio dibujante de género erótico. Es un autor de historieta social y comprometida y, al mismo tiempo, un mago del entretenimiento.

Puede realizar primeros planos llenos de expresividad y viñetas repletas de gente y pasiones a punto de estallar.

El trazo de **Altuna** es mágico y su blanco y negro, a veces, se llena de tintes expresionistas. Su uso del color es una delicia con altas capacidades narrativas.

Pero lo mejor es que vosotros mismos lo comprobéis, para ello hemos dispuesto de medio centenar de originales que recorren algunos momentos álgidos de su obra. Desde *Las puertitas del señor López*, quizá su historieta más querida, hasta *El nene Montanaro*, la tira diaria que el periódico bonaerense Clarín acerca cada mañana a un millón de lectores.

Las páginas de *Time out* dan paso a las de las dos partes de *Imaginario*; y *Hot L.A.*, su último libro en España, se superpondrá a *El loco Chavez*, que en su día fue su inicio en el trabajo de prensa de amplia difusión –con adaptación televisiva incluida–. *Ficcionario*, *Charlie Moon* y, la mítica, *El último recreo* también pueden ser contempladas. En este recorrido *Merdichesky* y *Tragaperras* eran hitos que no podíamos dejar de lado en este repaso.

Esto no habría estado completo si hubiéramos dejado de lado ejemplos de sus imprescindibles historietas eróticas para la revista Playboy. ¡Cuidado visitantes, esas páginas, esas chicas de papel, despiden fuego y pasión!

Horacio Altuna, uno de los mejores dibujantes de historieta del mundo, resume su trayectoria en las paredes de la sala de exposiciones de la Casa de cultura de Avilés. No se lo pierdan.

Angel de la Calle

Cine en las Jornadas del Cómic de Avilés

La idea de programar cine dentro de las *Jornadas del Cómic de Avilés* obedece a un par de conceptos inseparables entre si y de las propias *Jornadas*. Todas las películas pertenecen, a veces por diferentes conceptos, al mundo del noveno arte y, sobre todo, son filmes de difícil acceso e incluso inéditas en nuestro país, de ahí que muchas de ellas estén en versión original.

Si hacemos un breve repaso a lo largo de su historia, nos encontraremos que desde su comienzo, año 96, fuimos fieles a estos postulados, consiguiendo incluso películas como *Invisible Avenger* –*The Shadow*– de las que se recelaba de su existencia.

Este año nos hemos esforzado, y la muestra cinematográfica expondrá distintas formas y maneras de afrontar el paso de los personajes de papel al celuloide. Vamos a visionar tres ejemplos de distintos paises, concretamente EEUU, Francia y México.

Habitualmente solemos ofrecer un total de cuatro títulos, a razón de una película diaria. Este año, debido a problemas de duración de las mismas, nos vemos obligados a reducir el número a tres aunque, sinceramente, pensamos que merecerá la pena.

La obra culpable es el mítico serial *The Phantom*, cuya excesiva duración –4 h. Y 30 m.– nos obliga a proyectarlo en dos jornadas. El serial pertenece a los años 40 –su época dorada– y no debemos olvidar que una gran mayoría de héroes del comic como Flash Gordon, Mandrake, Batman, Dick Tracy, Capitán América, Superman, o el Capitán Marvel –exhibido en las primeras jornadas– conocieron su adaptación cinematográfica en el medio del serial. Para ser justos cabe destacar que más que adaptaciones de cómic suponían adaptar la simbología de los personajes impresos en papel al mundo del lenguaje cinematográfico.

Así pues, queda dicho: este año los visitantes a las *Jornadas* podrán disfrutar de este mítico serial que seguro hará las delicias de todo aficionado a la obra de **Lee Falk** y al cómic en general.

Francia estará representada por la película *Gwendoline*, adaptación del comic del mismo título y que fue dirigida por **Just Jaeckin** –*Enmanuelle, Historia de O,* y *Madame Claude*– en 1983, que trata sobre las eróticas aventuras de una escultural chica –**Tawny Kitaen**– en imperios perdidos y lugares exóticos de ambientación pseudo masoquista.

Y para finalizar México que, debido al éxito obtenido el año pasado con una delirante mezcla de superhéroes y monstruos, nos ha inducido a poner de nuevo el punto y final con el súper kisch Santo, el Enmascarado de Plata. En esta ocasión el voluminoso héroe se las verá y deseará contra una horda de colmilludas mujeres-vampiro en la delirante *Santo en la venganza de las mujeres-vampiro*.

Como bien se puede observar, perderse cualquiera de estos títulos sería renunciar a pasar un buen rato alegre y divertido. Ya lo saben, para los que han llegado tarde.

Jesús Parrado

Catálogo editado con motivo de las *V Jornadas del Cómic Villa de Avilés*, 1 a 17 de septiembre de 2000
Coordinación de las Jornadas: *Angel de la Calle, Jorge Iván Argiz* y *Montse Fernández*
Traducción: *Diego García* – Prensa: *Jesús Gonzalez*
Colaboración en montaje de exposiciones: *José Luis Paraja* – Ciclo de Videocine: *Jesús Parrado*
Diapositivas: *Dani Mora* – Ilustración de cartel: *Javier Pulido*
Colaboradores y management: *Germán, Norman, Roberto, Cobo, Pablo, Chus, Fon, Carlos, Eva, Cristina y Silvia*
Nuestro agradecimiento al personal de la *Oficina de Información Juvenil* y de la *Casa de la Cultura*
Patrocina
Ayuntamiento de Avilés
Gobierno del Principado de Asturias
Colaboran:
Centro Comercial El Atrio – Fotosistema – Semana Negra de Gijón – Angel Terán Interiorismo
Hotel oficial: Hotel Luzana – Agencia de Viajes: Ariastur

QRG

comic release group

20º ANIVERSARIO CRG

VEINTE AÑOS COMPARTIENDO UNA PASIÓN